STARFINDER

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

STARFINDER

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

Креативный директор Starfinder: Джеймс Л. Саттер
Арт-директор Starfinder: Сара Э. Робинсон
Ведущие разработчики Starfinder: Роберт Г. Мак-Крири и Оуэн К. К. Стивенс
Разработчики Starfinder: Логан Боннер, Джейсон Балман, Джон Комптон, Аманда Хеймон Кунц, Стивен Рэдни-Макфарланд и Марк Сейфтер
Авторы: Александр Аугунас, Джуди Бауэр, Логан Боннер, Стивен Рэдни-Макфарланд, Джон Комптон, Адам Дэйгл, Кристал Фрейзер, Лисса Гийе, Аманда Хеймон Кунц, Терстон Хиллман, Джейсон Кили, Роберт Г. Мак-Крири, Эрик Мона, Марк Морланд, Джессика Прайс, Джейсон Балман, Ф. Уэсли Шнайдер, Амбер Э. Скотт, Марк Сейфтер, Оуэн К. К. Стивенс, Джеймс Л. Саттер и Джош Вогт
Развитие Starfinder Society: Терстон Хиллман

Обложка: Ремко Труст
Иллюстрации: Александр Александров, Дэвид Альварез, Рогир ван де Бик, Леонардо Борацио, Томаш Чистовски, Тайлор Фишер, Дэвид Франко Кампос, Себастьен Ху, Гвидо Куип, Роберт Лазаретти, Микаэль Леже, Виктор Мануэль Леза Морено, Сетиаван Лай, Дэмиен Маммолити, Дэвид Мелвин, Марк Молнар, Мирко Паганесси, Хосе Пароди, Мирослав Петров, Хью Пиндур, Роберто Питтурру, Pixoloid Studios (Александр Дочкин, Ференц Носов, Гаспар Гомбош, Дэвид Мецгер и Марк Молнар), Майкол Куинто, Павел Ртищев, Коннор Шихан, Фират Солхан, Ремко Труст, Леон Таккер, Бен Вуттен и Джошуа Райт

Главный редактор: Ф. Уэсли Шнайдер
Креативный директор Pathfinder: Джеймс Джейкобс
Старший разработчик: Роберт Г. Мак-Крири
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Адам Дэйгл, Кристал Фрейзер, Аманда Хеймон Кунц, Марк Морланд, Оуэн К. К. Стивенс и Линда Зайяс-Палмер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Элайза Мейдер, Брэд Мэттесон, Эдриен Нг, Джо Пасини, Лейси Пеллазар и Джош Вогт
Ведущий разработчик: Джейсон Балман
Старший разработчик: Стивен Рэдни-Макфарланд
Разработчики: Логан Боннер и Марк Сейфтер
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл и Адам Вик
Руководитель проекта: Джессика Прайс
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Финансовый директор: Джон Перриш
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Зизель
Директор по маркетингу: Дженни Бендел
Координатор по общественной работе: Дэн Тарп
Директор отдела лицензирования: Майкл Кенуэй
Бухгалтер: Эшли Капрелян
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Технический директор: Вик Верц
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Директор по связям с общественностью и контент-директор: Крис Ламберц
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц

Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри Тетер и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пэйн, Джефф Стренд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Кристофер Энтони, Уильям Эллис, Лисса Гийе, Дон Хейес и Эрик Кейт

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и относится к игровой системе Starfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, также как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc. Starfinder. Настольная ролевая игра. Основная книга правил. Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА 1. ВВЕДЕНИЕ 4

ГЛАВА 2. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ 12
- Этапы создания персонажа 14
- Значения характеристик 18
- Здоровье и решимость 22
- Мировоззрение 24
- Повышение в уровне 26
- Темы персонажей 28

ГЛАВА 3. РАСЫ 38
- Андроиды 42
- Вески 44
- Исоки 46
- Касаты 48
- Лашунты 50
- Люди 52
- Ширрены 54

ГЛАВА 4. КЛАССЫ 56
- Механик 60
- Мистик 74
- Оперативник 84
- Посланник 92
- Солдат 100
- Солярион 108
- Техномант 118
- Архетипы 126

ГЛАВА 5. НАВЫКИ 130

ГЛАВА 6. ЧЕРТЫ 150

ГЛАВА 7. СНАРЯЖЕНИЕ 164
- Оружие 168
- Броня 195
- Аугментации 207
- Компьютеры 212
- Технологические предметы 217
- Магические предметы 221
- Гибридные предметы 226
- Транспортные средства 228
- Прочее снаряжение 230

ГЛАВА 8. ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА 236
- Основные понятия боевой системы 240
- Действия в бою 244
- Ранения и смерть 250
- Боевые модификаторы 253
- Тактические перемещения и позиционирование 255
- Восприятие 260
- Особые способности 262
- Бонусы и штрафы 266
- Определение эффектов 268
- Состояния 273
- Тактические правила для транспортных средств 278
- Транспортные погони 282

ГЛАВА 9. ЗВЁЗДОЛЁТЫ 288
Космические путешествия 290
Создание звездолётов 292
Примеры звездолётов 305
Космический бой 316
ГЛАВА 10. МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ 328
Магия 330
Заклинания мистика 336
Заклинания техноманта 338
Описание заклинаний 340
ГЛАВА 11. ВЕДЕНИЕ ИГРЫ 386
Приключения и кампании 388
Окружающая среда 394
Ловушки 410
Недуги 414
Блоки параметров 420
ГЛАВА 12. МИР ИГРЫ 422
Хронология событий в мирах Соглашения 426
Миры Соглашения 428
За пределами миров Соглашения 462
Великое Запределье 470
Фракции и организации 472
Вера и религия 482
Угрозы 494
ГЛАВА 13. НАСЛЕДИЕ PATHFINDER 498
Правила переноса 500
Расы Голариона 506
ГЛОССАРИЙ 512
ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ 516
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 518
РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ ГЛОССАРИЙ 522
БЛАНКИ 529

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректоры: Ольга Португалова, Мария Луговская

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

Б20 Настольная ролевая игра Starfinder. Основная книга правил / Джеймс Л. Саттер; пер. с англ. А. Бурдаева. — Москва: Мир Хобби, 2018. — 528 с.: ил.

Настольная ролевая игра Starfinder позволит вам отправиться в увлекательное космическое путешествие! Забирайтесь в силовую броню, хватайте магическую лазерную винтовку и вперёд на поиски приключений, секретов и тайн загадочной Вселенной вместе с верным экипажем вашего собственного звездолёта! В «Основной книге правил» вы найдёте всё необходимое для игроков и ведущего.

ISBN 978-5-9907506-4-7

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии
с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года
маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 15.07.2018.
Печать офсетная. Формат 70×100 . Объём 64 усл. п. л.
Тираж: 2000. Заказ № ВЗК-03066-18.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»,
филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В STARFINDER!

Поиски утерянных заклинаний в руинах исчезнувшей цивилизации пришельцев. Интеллектуальный поединок против корпоративных техномантов и армии их роботов в грязных коридорах космической станции. Игра в прятки с драконьим боевым крейсером, оборона новой колонии от нашествия хищных пришельцев и первый контакт с неизвестной ранее империей.

Неважно, что вы предпочтёте: верную лазерную винтовку, силовую броню, магию или будете полагаться на свой талант убеждения. Каждое приключение в настольной ролевой игре Starfinder даст героям возможность повлиять на судьбу галактики.

ВВЕДЕНИЕ

В настольной ролевой игре Starfinder вы с друзьями берёте на себя роли членов команды звездолёта, исследующего тайны загадочной Вселенной. На этой основе вы можете придумать любую историю и создать любого персонажа на свой вкус. Присоединитесь ли вы к Обществу Звёздных искателей в поисках технологий пришельцев или решите завоевать славу и разбогатеть, работая на корпорации? Возможно, вы решите стать детективом-телепатом или ксеностражем, охраняющим экосистемы новых планет, а может быть — андроидом-убийцей, вооружённым магическим мечом и стремящимся искупить грехи своего тёмного прошлого. На какое бы задание ваша команда ни отправилась, вам не обойтись без магии, оружия и смекалки, но самое главное — ни на одной миссии вам не обойтись друг без друга.

Перед тем как схватить дуговой пистолет и устремиться на поиски приключений, ознакомьтесь с основами игры. Если вы играли в настольные ролевые игры ранее, можете смело переходить к следующей странице.

ЧТО ЖЕ ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Starfinder — настольная приключенческая ролевая игра: можно считать её совместным сочинением истории, где ведущий работает рассказчиком, который описывает происходящее и организует проблемы и испытания, а остальные игроки их преодолевают, выступая в роли героев научного фэнтези. Во время партии игроки реагируют на происходящее в соответствии с характером и способностями своих персонажей, помогая создавать и рассказывать историю, переходя от одной сюжетной сцены к другой. Результаты действия персонажей не предопределены — успех или провал большинства предпринимаемых игроками действий зависит от броска игральных костей в сочетании с параметрами и навыками персонажа. Ролевая игра очень похожа на театр, в котором актёры — это игроки, а ведущий — режиссёр, за тем только отличием, что от вас не требуется быть искусным лицедеем или рассказчиком, чтобы играть: просто опишите, что хочет сделать ваш персонаж, а ведущий и правила позаботятся об остальном!

Игроки

Перед началом партии игроки придумывают себе персонажей, определяя и раскрывая их характер и личность. Игрок может создать себе сразу несколько персонажей, но считается, что наибольшее удовольствие от игры можно получить, управляя одним героем, — так получится лучше вжиться в образ. Помимо общего описания персонажа, игроки должны определить числовые параметры героя, от которых будут зависеть его способности, а также сильные и слабые стороны. В главе 2 подробно разобран процесс создания персонажа и даны отсылки к правилам, изложенным в последующих главах. Своим объёмом эта книга обязана в том числе и огромному множеству дополнительных правил, дающих игрокам неограниченный простор для создания персонажей!

Во время игры игроки описывают действия, совершаемые их персонажами. Некоторые игроки говорят непосредственно от лица персонажа (это называется «отыгрыш роли»), другие же предпочитают комментировать действия в третьем лице, выступая в роли рассказчика. Поступайте так, как больше вам по душе!

Многие события игрового мира подчиняются особым правилам, определяющим, как именно событие произойдёт. Например, в сражении нужно руководствоваться правилами, описанными в главе 8: там рассказано, как атаковать, защищаться, перемещаться во время боя и так далее. Все необходимые для игры в Starfinder правила содержатся в этой книге.

Ведущий

Игроки создают своих персонажей и управляют ими, а роль ведущего заключается в контроле над миром, в котором развивается история героев. Хотя ведущий тоже игрок, для простоты в этой книге и других продуктах серии Starfinder он называется просто «ведущий», а другие играющие — «игроки». Во время игры ведущему необходимо детально описывать, что творится в игровом мире, в каких ситуациях героям предстоит оказаться и как их действия повлияют на ход повествования, а также определять, какие правила и параметры использовать для различных трудностей, с которыми игрокам неизбежно придётся столкнуться при выполнении заданий.

Для игры можно использовать опубликованные приключения: это интересно и несложно, ведь каждое такое приключение содержит и продуманную историю, и подробное описание используемых игровых механик. Готовые приключения для игры издаются в отдельных *«Сериях приключений Starfinder»*. Многие ведущие предпочитают создавать собственные приключения или сочетать оба метода. Каким бы методом ведущий ни решил воспользоваться при подготовке к игре, он обязательно заглянет в главу 11, чтобы уточнить, какие персонажи или существа будут подходящими противниками для команды игроков, а также какие правила применять в невесомости или опасной местности и какая награда ожидает героев за их свершения.

Результат действий игроков определяется броском игральных костей и использованием параметров персонажа. За ведущим остаётся последнее слово — он может пойти наперекор правилам, если не согласен с их трактовкой или считает, что применение правила в данном случае может испортить игру.

Бесконечные приключения

В ролевые настольные игры, и в Starfinder в том числе, можно играть до тех пор, пока у ведущего есть история, которую он готов создавать и развивать совместно с игроками: партия может занять всего несколько часов, если история короткая и имеет чёткие ограничения, а может растянуться на несколько лет. Когда игроки и ведущий собрались для игры, начинается игровая

встреча, которая обычно длится несколько часов. Игры обычно состоят из нескольких связанных встреч, из которых складывается история — «приключение». Короткие приключения, которые можно сыграть за одну встречу, обычно называют «сценариями», а длинные, требующие несколько встреч или состоящие из нескольких отдельных, но взаимосвязанных приключений, называют «кампаниями».

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

В книге содержится вся информация, необходимая игрокам и ведущему для игры в Starfinder. Если вам интересно сразу погрузиться в изучение правил и создание персонажей — начните чтение с главы 2, а если вы хотите сперва узнать о мире Starfinder побольше, перейдите к главе 12.

В главе 2 пошагово описан процесс создания персонажа, там же приведены ссылки на необходимые главы. В главе 3 описаны различные основные расы, которые вы можете использовать при создании персонажа, а в главе 4 — классы, определяющие навыки и характеристики персонажа. В главах 5–7 рассказывается о способностях и снаряжении, а в главе 10 подробно описаны магия и заклинания, которые используются персонажами со сверхъестественными способностями. Вы всегда можете обратиться к этим главам перед созданием персонажа. Пошаговая инструкция по созданию персонажей находится в соответствующем разделе — стр. 14 и далее.

Помимо вышеизложенного, в книге содержатся все необходимые для игры правила: бой, перемещение и связанные с ними правила являются такой же неотъемлемой частью Starfinder, как и космические сражения: подробнее об этом читайте в главах 8 и 9. Мы советуем ознакомиться с этими главами, если вы только начинаете играть в Starfinder, и настоятельно рекомендуем ведущим хорошо в них разобраться, чтобы в ходе игры лишний раз не отвлекаться и не прерывать процесс повествования.

Ведущим также стоит обратить внимание на главу 11, содержащую правила для ведущих — описание обычных для Starfinder местностей и погодных условий, различных опасностей — например, ловушек и ядов, а также руководство по созданию случайных сцен, подготовке и проведению игр и многое другое. Для более глубокого погружения в игру будет лучше, если ведущий досконально изучит описание мира, представленное в главе 12, а если ему доводилось ранее играть в Pathfinder и он желает привнести элементы этой игры в приключения Starfinder, то ему стоит заглянуть в главу 13, в которой содержатся инструкции по совмещению этих игровых вселенных.

Подготовка к игре в Starfinder не ограничивается этой книгой. Прежде всего вам нужен знающий ведущий и игроки (которые должны заранее подготовить персонажей для игры: бланк персонажа можно найти в конце книги и в интернете на сайте **rpg.hobbyworld.ru**). Кроме этого, вам понадобятся карандаши и набор многогранных костей. В тексте кости обозначены буквой «d» с числом их граней (то есть d4 — четырёхгранная кость). Для игры вам понадобится как минимум по одной кости d4, d6, d8, d10, d12 и d20 и набор процентных костей («d%»), при помощи которых можно выбросить число от 1 до 100 (обычно для этого используют две десятигранных кости). Для сражений будет нужно тактическое поле, поделенное на дюймовые квадраты («клетки»), и космическое поле, поделенное на дюймовые шестигранники («гексы»), а также жетоны и миниатюры, изображающие персонажей и звездолёты.

Не знаете, с чего начать? На **rpg.hobbyworld.ru** и **paizo.com** вы найдёте игровые поля Starfinder *«Базовая местность»* и *«Открытый космос»*, которые прекрасно подойдут для любых сражений, миниатюры и картонные фигурки (например, набор фишек для *«Основной книги правил»*), комплекты костей и прочие мелочи для игры.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В тексте правил Starfinder используется ряд определений, сокращений и терминов. Далее приведены наиболее распространённые из них. С более подробным глоссарием можно ознакомиться на стр. 512.

1d6, d20 и тому подобное

Бросок игральных костей обозначается в книге как «dX» (от англ. die — «игральная кость»), где X — количество граней соответствующей кости. Если для проверки требуется бросить несколько игральных костей, то их количество обозначается числом перед «d», если же количество не указано, нужно бросить одну кость. Например, если сказано «бросьте 2d8», это означает, что вы кидаете две восьмигранные кости и складываете полученные результаты, а «бросьте d20» означает, что нужно бросить одну 20-гранную кость. Периодически может возникать необходимость бросить d3: если трёхгранной кости у вас нет, вы можете бросить d6 и считать результаты броска 1 или 2 за 1; 3 или 4 — за 2, а 5 или 6 — за 3.

Атака

«Атака», или «проверка атаки», — бросок d20, обозначающий попытку вашего персонажа ударить другое существо в бою.

Бой

Как правило, под «боем» подразумевают тактический бой между персонажами, происходящий на поделенном на клетки тактическом поле и подробно описанный в главе 8. Речь также может идти о космическом бое, подробнее о котором читайте в главе 9.

Ведущий

Ведущий — человек, руководящий игрой. В его задачи входит контроль над всеми элементами игрового мира, где действуют персонажи игроков, толкование правил и поддержание честной и интересной игры — игроки должны добиться поставленных целей, но лишь путём героических усилий и преодоления различных опасностей.

Испытание

Испытание — бросок d20, результат которого определяет, удалось ли персонажу избежать или смягчить действие вредоносного эффекта.

Класс брони (КБ)

Этот параметр есть у каждого существа в игре. Его значение показывает, насколько трудно попасть по этому существу в бою. У каждого персонажа два класса брони: энергетический (ЭКБ) и кинетический (ККБ).

Модификатор

Модификатор — это число, добавляемое к результату броска, например испытания, проверки атаки или навыка. Модификатор может быть как положительным, так и отрицательным.

Опыт

Персонажи получают опыт за решение проблем, победу над противниками и выполнение заданий. Опыт постепенно накапливается, а при достижении определённого количества персонаж переходит на новый уровень (см. «Повышение в уровне» на стр. 26).

Отыгрыш роли

Отыгрыш — это описание действий персонажа, зачастую от лица этого персонажа. Когда игрок говорит или описывает действия от лица персонажа, он отыгрывает его роль и находится «в образе».

Персонажи ведущего (ПВ)

Персонажи, за которых играет ведущий. Они нужны для взаимодействия с персонажами игроков и развития истории.

Персонажи игроков

Персонажи, контролируемые игроками.

Проверка

Проверка — это бросок игральных костей (обычно d20), к результату которого могут добавляться различные модификаторы. Чаще всего это проверки навыков и характеристик (определяющие, насколько успешно вы выполнили действие), а также проверки инициативы (определяющие порядок действия персонажей в бою).

Пункты здоровья (ПЗ) и живучести (ПЖ).

Пункты живучести показывают, сколько повреждений вы можете вынести, прежде чем вам будет нанесено ранение, а пункты здоровья показывают, насколько вы можете быть изранены, прежде чем потеряете сознание и окажетесь при смерти. При получении урона сперва снижаются ПЖ, и лишь когда их не останется — ПЗ, причём восстановить ПЖ гораздо проще (см. стр. 22).

Ранг

Ранг отражает градацию развития и означает практически то же самое, что и уровень. Ранг используется для звездолётов и компьютеров, а также для ряда других элементов.

Раунд

Длительность боя измеряется в раундах. За один раунд во время тактического боя в мире игры проходит шесть секунд. Каждый раунд все участники тактического боя получают возможность действовать в порядке инициативы. В космических сражениях раунд состоит из трёх этапов и не соответствует какому-либо конкретному промежутку времени.

Сложность (СЛ)

Чтобы действие увенчалось успехом, результат проверки должен превысить или быть равным сложности этого действия.

Сокращения

Многие игровые термины Starfinder обозначаются сокращениями, например ПЗ (пункты здоровья), ПЖ (пункты живучести) и ПР (пункты решимости). Значение сокращения всегда можно посмотреть в глоссарии на стр. 512.

Существо

Действующее лицо в истории или в игровом мире. К существам относятся персонажи игроков, персонажи ведущего и чудовища.

Сцена

Сцена — это некое столкновение или происшествие, которое ставит перед персонажами игроков проблему или задачу для решения. Это могут быть как задания, в ходе которых потребуется отыгрыш ролей для получения информации, так и сражения, ловушки и загадки, заставляющие игроков раскрывать характер персонажа и применять его навыки. После завершения встречи персонажи получают опыт.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Уровень

Уровень в игре служит показателем развития и могущества. Существует несколько видов уровней. Уровень в классе отражает количество уровней, которые персонаж имеет в каком-то классе. Общий уровень персонажа — это сумма всех уровней, которые он имеет во всех своих классах. Уровень может также указывать на уровень предмета или любую другую градацию развития в рамках игровой механики и правил.

Чудовище

Чудовище — это персонаж ведущего. Обычно они слишком глупы, необычны или по другим причинам неспособны выступать в роли персонажей игроков. Чудовища могут быть противниками, союзниками или занимать любую другую роль.

Обзор игры

Если вы ознакомитесь с основами игрового процесса Starfinder, вам будет гораздо проще запомнить детали игровой механики. Ниже приведено краткое описание основных составляющих игры.

Отыгрыш роли

Каждый раз, когда вы говорите или описываете действия от лица персонажа и при этом не находитесь в бою, вы отыгрываете его роль: сюда относятся ситуации, когда вы пытаетесь выторговать скидку у продавца, описываете придуманный вами план проникновения на научную станцию или просто беседуете с другим игроком «в образе».

В подобных случаях вы часто будете проходить проверки навыков, бросая 20-гранную кость и прибавляя к результату модификатор соответствующего навыка (навыки описаны в главе 5), но иногда может потребоваться и применение заклинаний и особых способностей. Помимо всего прочего, отыгрыш роли может закончиться и сражением. Ведущий должен поощрять игроков быть более изобретательными и находчивыми во время отыгрыша, но не забывать о последствиях, к которым могут привести действия игроков: вряд ли стоит дерзить вспыльчивому криминальному авторитету, если вы не вооружены до зубов.

Исследования

Starfinder — космоопера, поэтому поиск и изучение новых миров — ключевой компонент игры. Исследовать можно как космическую станцию, так и новую планету, удалённую солнечную систему или просто неизведанные просторы космоса. Исследование может включать в себя отыгрыш, но основным его элементом всегда служит повествование ведущего, описывающего новые захватывающие сцены, в которых предстоит участвовать игрокам. В процессе исследования героям суждено столкнуться с огромным разнообразием местностей, культур, чудесами и опасностями. Сведения об окружающем мире в главе 12 призваны помочь ведущему в описании посещаемых игроками мест, а глава 11 объясняет, как способности и характеристики персонажей влияют на их пребывание в странной и опасной среде.

Тактический бой

Когда игроки начинают сражение или на них нападает существо или персонаж, начинается тактический бой, во время которого персонажи перемещаются по тактическому полю, атакуют, используют магию и особые способности, а также защищаются от врагов. В Starfinder атака выглядит следующим образом: игрок бросает 20-гранную кость, прибавляет к результату модификаторы и сравнивает итог с КБ противника, чтобы определить, попал он в цель или нет. При попадании персонаж наносит урон, количество которого зависит от оружия и параметров героя. Само собой, противники не остаются в долгу и тоже атакуют! Полный обзор тактических правил вы найдёте в главе 8.

Космический бой

В космическом бою игроки управляют звездолётом, маневрируя по космическому полю, чтобы занять наиболее выгодную для атаки позицию и избежать ответного огня противника. Полный обзор космических сражений вы найдёте в главе 9.

ПРИМЕР ИГРЫ

Ведущий и пятеро игроков участвуют в очередном приключении. Персонажи игроков таковы: обожающий разного рода гранаты Костчек (ширрен, посланник), вечно занятая изобретательством Цветик (исоки, техномант) и её лучшая подруга, мрачная Обозая (веск, солдат), а также Копупали (лашунта-дамая, механик) и её верный дрон ВВ-Р9. Пятый член команды — самовлюблённый Крикс (человек, солярион), популярный реалити-стример.

Пятеро героев заключили с корпорацией «Абадар» контракт на исследование древнего храма на одной из недавно открытых планет и доставку загадочного механизма, который, по предварительным данным, расположен в центре храма. До героев дошли слухи, что поиском артефакта занимаются и другие команды...

В Вы находитесь в длинном тёмном коридоре, стены которого покрыты странными узорами, напоминающими щупальца. В конце коридора виднеется дверь.

Крикс: Я иду первым, освещая дорогу звёздным оружием.

Цветик: Эй, Крикс. Ты же понимаешь, что некоторые из нас прекрасно видят в темноте? Ты будто специально хочешь, чтобы тебя кто-нибудь сожрал.

Обозая: Я самый сильный воин, поэтому достойна идти первой. Я подхожу к двери.

В Приблизившись к двери, ты видишь, что на ней расположен хитроумный замок, состоящий из множества шипов и шестерней.

Обозая: Только недостойные трусы запираются на замки.

Копупали: Обо, расслабься, я разберусь. Я осматриваю замок и пытаюсь его взломать.

В Хорошо. Пройди проверку Инженерного дела.

Копупали бросает d20 и получает 12, затем добавляет модификатор навыка Инженерное дело, равный +9, получая в итоге 21. Ведущий сверяется со своими записями, в которых указана СЛ замка — 20, а следовательно, Копупали успешно его открывает.

В Тебе удаётся разгадать закономерность в рунах и нажать три из них в нужном порядке. Дверь отъезжает назад и в сторону, открывая вашему взору новую комнату.

Обозая: Вот теперь другое дело! Захожу внутрь.

Ведущий рисует на тактическом поле большой зал с несколькими нишами и дверью.

В Обо, ты видишь большой зал. До потолка — 20 футов, верхнюю половину стен занимает затенённая галерея. В центре зала стоит статуя, похожая на огромную птицу с щупальцами вместо крыльев и тремя зелёными камнями вместо глаз. Возле статуи лежит труп гуманоида в современной броне. Остальные заходят в зал?

Игроки совещаются и решают зайти. Ведущий просит их поставить фигурки персонажей на поле, чтобы было понятно, кто где стоит.

Костчек: Я осматриваю труп. Что я узнаю?

В Проверь Биологические науки и Культуру.

Проверка Биологических наук служит для того, чтобы понять, труп какого именно существа лежит на полу, а проверка Культуры нужна, чтобы узнать, опознал ли Костчек одежду существа и обнаружил ли другие отличительные особенности. Костчек бросает d20 для каждой проверки и добавляет соответствующие модификаторы. Результат проверки Биологических наук неважный — 7, зато у Культуры — 23. Ведущий решает, что первая проверка провалена, но вторая успешна.

В По правде сказать, все млекопитающие для тебя на одно лицо, но ты уверен, что этот был застрелен, а на броне у него знакомый символ — убитый принадлежал к Легиону Небесного пламени.

Костчек: Я делюсь открытием с остальными. Думаете, это наши конкуренты?

Цветик: Да не, небесники не расхищают храмы — этим занимаются ребята вроде нас. Я осматриваю статую.

В Проверь Внимание.

Цветик бросает d20. Результат броска — 12. Она добавляет модификатор +3 и в итоге получает 15. В статуе скрыта магическая ловушка, которую Цветик могла заметить и благополучно избежать, но СЛ проверки Внимания для её обнаружения равна 20, поэтому ловушка срабатывает. Ловушка сконструирована так, что при прикосновении она разряжается и из глаз статуи бьёт молния, нанося прикоснувшемуся 2d6 урона электричеством. Ведущий бросает 2d6 и получает результат 5, но ловушка позволяет пройти испытание Реакции и уменьшить получаемый урон вдвое — если Цветик повезёт, она отпрыгнет и пострадает не так сильно.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

В Когда ты прикасаешься к статуе, её глаза загораются, а по залу разносится жуткий визг. Пройди испытание Реакции.

Цветик: Никогда такого не было, и вот опять!

Цветик бросает d20. Результат броска — 6. Затем она добавляет модификатор испытания Реакции +3, получая 9 — этого мало, чтобы пройти испытание со СЛ 15, поэтому она получает полный урон.

В Из камней бьёт зелёная молния, отбрасывая тебя в сторону и заставляя твою шерсть встать дыбом. Ты получаешь 5 урона электричеством.

Копупали: Отличная причёска, Крысик.

Цветик: *Фу такой быть!* Знаю, не сдержалась, но камни же блестели!

В Вы слышите топот, раздающийся из противоположного коридора, и в зал внезапно вваливается полдюжины гоблинов в бронированных скафандрах!

Цветик: Гоблины? Кого-то угораздило послать за артефактом *гоблинов?*

Копупали: Ну, абадаровцы вообще крысу послали.

В Время сражаться! Проверяйте инициативу.

Чтобы определить порядок действий в бою, каждый игрок бросает d20 и добавляет модификатор инициативы, а ведущий делает то же самое для всех гоблинов сразу. В бою результаты проверки инициативы определяют, в каком порядке участники боя совершают свои действия вплоть до окончания сражения. Ведущий начинает первый раунд боя с участника с наибольшим результатом и затем идёт в сторону уменьшения. Результат Обозаи — 18, у Крикса — 12, у гоблинов — 10, у Костчека — 8, у Копупали — 7, а у Цветик — 3.

В Обо, ты первая.

Обозая: Я снимаю винтовку с предохранителя и стреляю в ближайшего гоблина!

Обозая бросает d20 и получает 13. Затем она добавляет свой бонус +5 к атакам при помощи этого оружия — результат равен 18. Её винтовка наносит колющий урон, поэтому результат проверки сравнивается с кинетическим классом брони гоблина, 11. Результат проверки атаки равен или превышает ККБ гоблина, поэтому она успешна! Ведущий просит Обо совершить проверку урона, поэтому она бросает 1d6, получает 2 (урон оружия) и добавляет ещё 3 от черты Привычное оружие, суммарно нанося 5 урона.

В Пуля пробивает плечо гоблина навылет, но ему как-то удаётся удержаться на ногах.

Обозая: Ахаха! Первая кровь!

В Крикс, твоя очередь!

Крикс: Копупали, проследи, чтобы твой дрон снял, как я подбегу и обезглавлю одного из этих злобных гоблинов моим клинком! Фанаты будут в восторге.

Крикс пересчитывает 5-футовые клетки между собой и ближайшим гоблином. Кратчайший маршрут таков: две клетки прямо и две — по диагонали. На движение по прямой через клетку тратится 5 футов, а на движение по диагонали — 15 футов за каждые 2 клетки, итого 25 футов — меньше, чем его наземная скорость (30 футов), поэтому Крикс может дойти до гоблина за раунд. Он совершает бросок d20 и получает 5. Затем, поскольку он атакует в ближнем бою, он добавляет базовый модификатор атаки (БМА) +3 и модификатор Силы +3, получая 11 — этого ему едва хватает, чтобы попасть по гоблину с ККБ 11! Он совершает проверку урона, бросая 1d6, и вновь добавляет модификатор Силы и бонус от черты Привычное оружие, в итоге нанося 11 урона — потрясающий результат!

В Клинок проходит сквозь броню, как будто это желе! Гоблин изумлённо оглядывается и падает на пол.

Крикс: Я поворачиваюсь к камере и позирую с сияющим золотым клинком, шепча коронную фразу: «Ты моё золотце!»

В Сильно не радуйся, потому что теперь ходят гоблины. Поскольку ты только что убил одного из них, тебя атакует самый крупный. В руках у него здоровенная лазерная винтовка, и он целится в тебя.

Ведущий совершает проверку атаки за первого гоблина, сравнивая результат с ЭКБ Крикса, потому что винтовка лазерная, и выбрасывает натуральную 20 — критическое попадание! Ведущий бросает кости урона дважды — 2d8 вместо 1d8, получает 13 и добавляет 1d6 урона от поджигания (выпадает 2). Крикс получает 13 урона сразу, а также по 2 урона огнём каждый раунд, пока не собьёт пламя.

В Крикс, лазер угодил прямо в твою милую мордашку. Это 15 урона, а украшения на твоей броне расплавились и загорелись — ты будешь получать 2 урона каждый ход, пока не потушишь их. Ты живой?

Крикс сверяется с бланком персонажа. У него 11 ПЖ и 9 ПЗ. Сперва он наносит урон ПЖ, теряя все 11, а затем вычитает оставшиеся 4 урона из ПЗ, оставаясь в итоге с 0 ПЖ и 5 ПЗ.

Крикс: Ух, живой, но едва-едва. Я кричу: «Моё лицо! Моё прекрасное лицо!»

Костчек: Держись, Крикс, ты нужен фанатам!

Крикс: Костчек, если я умру... убедись, что моя причёска выглядит потрясающе...

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

2

ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Чтобы начать играть в настольную ролевую игру Starfinder, вам понадобится создать персонажа — именно им вы будете управлять во время игры, и именно вы определяете особенности его происхождения и характера. Персонаж создаётся по определённым правилам — так вы точно будете знать, на что он способен изначально и какими особыми способностями обладает.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Выполняя поэтапно указанные ниже действия, записывайте полученные сведения на бланке персонажа — его вы найдёте в конце книги или на сайте rpg.hobbyworld.ru.

Приведённая ниже инструкция предполагает, что вы создаёте персонажа 1 уровня. Вам необязательно выполнять действия в указанном порядке, но мы считаем его наиболее удобным.

При выполнении многих этапов вам придётся записывать сведения на бланке персонажа (см. задний форзац), разделы которого упорядочены для более комфортной игры, а не для создания персонажа — например, несколько полей в верхней его части вы заполните в последнюю очередь.

При создании персонажа более высокого уровня вам всё равно следует ознакомиться с этим разделом, а уже потом переходить к стр. 26, на которой описано, как персонажи растут в уровнях.

ЭТАП 1: ПРОДУМАЙТЕ ОБЩУЮ КОНЦЕПЦИЮ ПЕРСОНАЖА

Каким героем научного фэнтези вы бы хотели играть? Вначале будет нелишним определиться с основными свойствами характера: в общих чертах придумайте, что было у героя в прошлом, как и почему он решил отправиться на поиски приключений. На этом этапе вы, возможно, захотите ознакомиться с доступными для игры расами, темами и классами. Они кратко описаны во врезке на стр. 15, поэтому можете заглянуть сперва туда. Более подробные сведения о расах находятся в главах 3 и 13, о классах можно прочесть в главе 4, а на стр. 28–37 рассказывается о темах персонажей. Раса описывает ваш биологический вид — от насекомоподобных ширренов и рептилоидных весков до людей и эльфов. Тема — кусочек вашей предыстории: воспитания, обучения или предназначения, она может быть как-то связана с вашим классом, но это необязательно. Класс определяет способности вашего персонажа в приключениях и сражениях — например, техномант управляет техникой и творит заклинания, а посланник координирует действия команды и вдохновляет союзников на подвиги.

Когда вы рассмотрели доступные варианты, набросайте краткое описание персонажа, указав его сильные стороны (например, вы хотите, чтобы он хорошо стрелял, управлял звездолётом и так далее). После этого подумайте, как вы сможете добиться желаемого, используя описанные в книге правила. Хотите играть здоровенной ящерицей с огромной лазерной пушкой? Вам прекрасно подойдёт веск-солдат с темой наёмника. Хотите играть скрытной и пронырливой двуногой крысой? Пожалуйста: исоки-оперативник с темой преступника вполне может оказаться именно тем, что вы ищете. Если на ум совсем ничего не приходит, выберите персонажа с одной из иллюстраций и создайте похожего.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Впишите своё имя в поле «Игрок». В зависимости от того, насколько вы успели продумать персонажа, можете добавить его имя, пол и краткое описание или иллюстрацию его внешности.

ЭТАП 2: ВЫБЕРИТЕ РАСУ

Выбор расы персонажа (его биологического вида) — одно из ключевых решений при его создании. Глава 3 и врезка на стр. 15 описывают доступные основные расы — среди них большинство инопланетных. В главе 13 же описаны расы, обычно встречающиеся в фэнтезийных ролевых играх. Раса определяет характеристики персонажа, известные ему языки и, частично, количество пунктов здоровья (ПЗ), с которыми он начнёт игру (ПЗ показывает, сколько ранений может получить персонаж, прежде чем потеряет сознание или умрёт). На количество стартовых ПЗ оказывает влияние и выбранный класс, как описано на этапе 6.

Раса изменяет значения характеристик героя. Характеристики влияют на множество параметров персонажа, но их итоговые значения определяются на этапе 5.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Впишите расу персонажа в соответствующее поле в верхней части бланка. Укажите стартовые ПЗ и языки (если они есть) расы, а также способности расы, которыми располагает персонаж. Рядом со значениями характеристик укажите количество пунктов, которые вы будете добавлять (или вычитать), руководствуясь модификаторами расы (это понадобится вам на этапе 5).

ЭТАП 3: ВЫБЕРИТЕ ТЕМУ

Теперь вам следует выбрать тему персонажа, которая определяет прошлое вашего персонажа и направление его устремлений. Тема поможет вам понять причину, по которой персонаж отправился на поиски приключений — будь он охотник за головами, учёный или представитель любого другого классического архетипа искателя приключений. Помимо описания прошлой жизни персонажа, тема на 1 уровне усиливает связанные с ней навыки и увеличивает определённую характеристику на 1 пункт. Темы персонажей перечислены во врезке напротив и детально разобраны на стр. 28–37, там же содержатся правила для персонажей без темы.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

РАСЫ

Андроиды: искусственные люди с механическими органами, изначально были созданы как слуги, но впоследствии получили гражданские права (стр. 42–43).

Вески: раса воинственных рептилоидов, которая лишь недавно заключила перемирие с остальными, надолго ли — время покажет (стр. 44–45).

Исоки: раса пушистых существ, также называемых «крысолюдами», обожающих собирать всякий хлам и с лихвой окупающих небольшой размер широтой души (стр. 46–47).

Касаты: раса четырёхруких существ родом с далёкого пустынного мира, чрезвычайно ценящая традиции (стр. 48–49).

Лашунты: раса харизматичных учёных-телепатов, делящаяся на две подрасы: одна рослая и стройная, другая приземистая и мускулистая (стр. 50–51).

Люди: разносторонняя и предприимчивая раса, постоянно осваивающая и исследующая новые территории (стр. 52–53).

Ширрены: раса насекомоподобных существ, отделившихся от огромного улья и получивших независимость, но оставшихся социально активными личностями, ценящими свободу выбора (стр. 54–55).

ТЕМЫ

Ас: высококвалифицированный пилот, способный управлять любыми транспортными средствами и обожающий всё, что с ними связано (стр. 29).

Ксеноискатель: знаток инопланетных форм жизни, считающий встречи с ними одними из самых ценных достижений (стр. 30).

Кумир: популярная и уважаемая знаменитость, использующая расположение публики в личных целях (стр. 31).

Наёмник: хорошо обученный солдат удачи, прекрасно показывающий себя как в командовании отрядом, так и на передовой (стр. 32).

Охотник за головами: неумолимый следопыт, неотступно преследующий цель (стр. 33).

Покоритель космоса: неугомонный исследователь, полагающийся на интуицию и обширные знания в области инопланетной биологии и анатомии (стр. 34).

Преступник: разыскиваемый уголовник со связями на чёрном рынке и знакомыми, помогающими утрясти проблемы с законом (стр. 35).

Священник: преданный и знающий адепт философского учения или религии, имеющий влияние среди других последователей (стр. 36).

Учёный: опытный исследователь и прогрессивный мыслитель с широким кругозором и неутолимой жаждой познания (стр. 37).

Без темы: индивидуалист, находящийся вне описанных выше рамок и решительно следующий своим путём (стр. 28).

КЛАССЫ

Механик: эксперт в различного рода машинах и технике, собравший дрона или вжививший в собственный мозг киберимплант (стр. 60–73).

Мистик: заклинатель, чья связь с могущественной силой дарует ему способности, нарушающие все существующие законы природы (стр. 74–83).

Оперативник: скрытный многопрофильный боец, виртуозно расправляющийся с ничего не подозревающими врагами (стр. 84–91).

Посланник: харизматичный лидер, обладающий широким спектром умений и способный воодушевлять союзников на героические свершения (стр. 92–99).

Солдат: эксперт в обращении с броней и оружием, специализирующийся на некоторых типах снаряжения (стр. 100–107).

Солярион: дисциплинированный воин, которому сила светил дарует оружие или броню из звёздной энергии (стр. 108–117).

Техномант: заклинатель, способный использовать сверхъестественную связь с техникой для высвобождения могущественной магии (стр. 118–125).

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Впишите тему персонажа в верхней части бланка и укажите бонусы к навыкам, которые она даёт. Запишите дополнительный пункт рядом с характеристикой, которую увеличивает выбранная тема (это понадобится вам на этапе 5).

ЭТАП 4: ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Вы приближаетесь к моменту, когда узнаете итоговые значения характеристик своего персонажа — это важно, поскольку они влияют на множество различных параметров, но перед этим вам нужно выбрать класс. Класс даёт персонажу доступ к различным способностям, определяет, насколько хорошо он атакует и сколь легко избегает пагубных эффектов. В главе 4 содержится подробная информация о семи классах, которые вы можете выбрать для игры в Starfinder, а врезка даёт краткое описание их особенностей и ролей.

Вам пока не нужно записывать все классовые особенности, а необходимо лишь определиться с выбором класса — так вы узнаете, какие характеристики для вас наиболее важны: в описании каждого класса указана как его ключевая характеристика, так и другие, хорошо её дополняющие. Таблица 2–3 на стр. 19 даёт перечень ключевых характеристик для всех классов.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Укажите класс персонажа в верхней части бланка и поставьте рядом «1», чтобы показать, что ваш персонаж 1 уровня. Не думайте пока о способностях, которые получает персонаж выбранного класса, — ими вы займётесь на этапе 6.

ЭТАП 5: ЗАПИШИТЕ ИТОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Теперь, когда вы уже приняли самые важные решения при создании персонажа, пришло время заполнить его параметры. У персонажа шесть характеристик, определяющих большую часть его возможностей: Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Механизм расчёта значений характеристик описан на стр. 18, там же рассказывается, как рассчитать модификаторы характеристик, использующиеся для определения множества параметров, описанных на бланке персонажа и далее в этом разделе.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Впишите значения ваших характеристик в соответствующие поля бланка. Рядом с каждой характеристикой укажите её модификатор.

ЭТАП 6: ПРИМЕНИТЕ ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Настало время определить силы, особые способности (особенности класса) и другие важные параметры, которые получает персонаж на 1 уровне выбранного класса.

В описании каждого класса есть таблица, в которой указан базовый модификатор атаки (БМА), помогающий определить,

насколько хорошо будет атаковать персонаж. Значение БМА прибавляется ко всем проверкам атаки персонажа, как в ближнем, так и в дистанционном бою (более подробно сражения описаны в главе 8). Кроме этого, в таблице указаны базовые модификаторы испытаний Стойкости, Реакции и Воли (подробнее о них мы поговорим на этапе 9).

Класс персонажа влияет на количество пунктов его живучести (ПЖ), показывающих, какое количество урона способен вынести персонаж без ущерба для ПЗ. На первом уровне персонаж получает ПЖ в количестве, указанном в описании класса, и добавляет к этому значению свой модификатор Выносливости. Кроме этого, на 1 уровне значение ПЗ, указанное в описании класса, добавляется к ПЗ расы (на стр. 22 пункты здоровья и живучести описаны более детально).

Выбранный класс также влияет на количество пунктов навыков, которое персонаж может распределить на каждом уровне (см. этап 7), и определяет, какие виды брони он умеет носить и с каким оружием обращаться (см. этап 8).

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Укажите итоговые суммарные значения ПЗ и ПЖ, запишите БМА и базовые модификаторы испытаний выбранного класса (на этапе 9 объяснено, как рассчитать итоговые значения модификаторов испытаний). Не забудьте отметить все особенности класса, полученные на 1 уровне.

ЭТАП 7: ВЫБЕРИТЕ НАВЫКИ И ЧЕРТЫ

На этом этапе вы должны понять, в каких навыках силён герой — быть может, в вашем представлении он прекрасно обращается с техникой или умеет выживать в дикой местности. На каждом уровне персонаж получает пункты навыков, которые обозначают новые знания и упорные тренировки, и вкладывает их в любые навыки на своё усмотрение. Количество получаемых на каждом уровне пунктов навыков равно сумме указанного в описании класса значения и модификатора Интеллекта персонажа (но не может быть меньше 1).

У каждого класса есть так называемые классовые навыки, наиболее тесно связанные с родом занятий персонажа. Вы получаете +3 к проверкам классовых навыков, если вкладываете в их развитие хотя бы 1 пункт (вы можете вкладывать пункты и в любые прочие навыки, только вот бонуса +3 не получите). В главе 5 содержится обширная информация о навыках (в том числе требующих изучения), их проверках и штрафах за броню.

Распределив пункты по выбранным навыкам, выберите черты персонажа. Большинство персонажей на старте имеют лишь одну черту, но особенность расы людей позволяет им выбрать вторую. Черты могут компенсировать слабые стороны персонажа. Например, черта Двужильный даёт дополнительные ПЖ, а Телохранитель позволяет защищать находящихся рядом союзников от вражеских атак. Чертам посвящена глава 6.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Распределите пункты навыков и запишите их на бланке. Помните, что число пунктов, вложенных в один навык, не может превышать уровень персонажа. Если среди выбранных навыков есть классовые, отметьте это, вписав бонус +3 в соответствующее поле. Для каждого навыка укажите нужный модификатор характеристики персонажа. Запишите черты персонажа. Если какие-то из них дают бонус к навыкам, отметьте это в поле для прочих модификаторов. Наконец, если навык не требует изучения, сложите все его модификаторы и запишите их сумму.

ЭТАП 8: ЗАКУПИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Каждый персонаж 1 уровня начинает игру с 1 000 кредитов, на которые покупает себе броню, вооружение и разнообразные припасы (ведущий может попросить выбрать снаряжение и другим способом). Броня и оружие — наверное, самые важные предметы экипировки, но при выборе необходимо убедиться, что персонаж выбранного класса умеет с ними обращаться. От оружия зависит наносимый в бою урон, а от брони — энергетический (ЭКБ) и кинетический (ККБ) классы брони (см. этап 9). Кроме этого, существует различное снаряжение, которое поможет персонажу в его приключениях. Описания и стоимость различного снаряжения содержатся в главе 7.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Когда вы закупили снаряжение, впишите его и оставшуюся сумму кредитов на бланк персонажа. В соответствующие строки запишите имеющееся у вас оружие, его особенности и величину наносимого урона (расчёт наносимого урона описан на стр. 241).

ЭТАП 9: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Наконец, запишите на бланк персонажа следующую информацию.

Божество

Укажите божество, которому поклоняется ваш персонаж (если он верующий). На стр. 482 описаны религиозные и философские течения мира Starfinder.

Звездолёт

Вы можете играть в Starfinder и без звездолётов, но в большинстве приключений персонажи игроков составляют экипаж принадлежащего им корабля (или становятся экипажем в ходе приключения).

Спросите у ведущего, будет ли у вас звездолёт с самого начала, или вы раздобудете его в ходе одного из приключений. Если звездолёт есть уже на старте, уточните у ведущего его параметры и узнайте, можете ли вы настроить его под себя — как минимум нужно хорошее название! Глава 9 полностью посвящена звездолётам и всему, что с ними связано.

Инициатива

Модификатор инициативы персонажа добавляется к проверкам инициативы, определяющим порядок действий в бою. Он рассчитывается как сумма модификатора Ловкости и других влияющих на инициативу модификаторов от черт и способностей.

Испытания

Время от времени вам придётся определять, смог ли ваш персонаж избежать или избавиться от действия заклинания или иного эффекта. Когда это произойдёт, ведущий попросит вас пройти испытание Стойкости, Реакции или Воли — в зависимости от ситуации.

При прохождении испытания вы бросаете d20, добавляя базовый модификатор соответствующего испытания (зависит от вашего класса) и другие подходящие модификаторы. Кроме этого, вы добавляете и модификатор (даже отрицательный) соответствующей характеристики: модификатор Выносливости для испытаний Стойкости, Ловкости — для испытаний Реакции, Мудрости — для испытаний Воли. Наконец, вы добавляете все дополнительные модификаторы для конкретного испытания, например бонусы от черт и других способностей.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
ЫКИ
ТЫ
ЖЕНИЕ
ТИЧЕСКИЕ РАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Класс брони

Энергетический (ЭКБ) и кинетический (ККБ) классы брони показывают, насколько сложно попасть по вашему персонажу в бою. ЭКБ показывает степень защиты от энергетических атак (например, лазеров), а ККБ — от физических (например, пуль). На стр. 240 можно прочитать об этом подробнее.

Стартовые значения ЭКБ и ККБ равны 10. Добавьте к каждому значению модификатор вашей Ловкости, затем добавьте бонусы надетой на вас брони. Укажите также и ваш КБ против боевых манёвров: он равен ККБ + 8.

Нагрузка

Здесь указывается максимальный вес переносимого вами груза. Максимальная нагрузка зависит от Силы: персонаж нагружен (см. стр. 275), когда общий вес переносимого им груза превышает половину значения Силы, и перегружен (см. стр. 276), когда общий вес превышает итоговое значение Силы.

Мировоззрение

Отметьте, какого мировоззрения придерживается персонаж — оно оказывает существенное влияние на его личность. На стр. 24 можно прочитать об этом подробнее.

Модификаторы атаки

На этапе 6 вы указали БМА персонажа, но вам нужно вычислить итоговые модификаторы атак в ближнем и дистанционном бою, а также при использовании метательного оружия: модификатор Силы добавляется к атакам в ближнем бою и атакам метательным оружием, а модификатор Ловкости — к прочим дистанционным атакам. В конце прибавьте к нужным атакам различные модификаторы от черт или классовых особенностей.

Описание

Вкратце опишите вашего персонажа (если, конечно, ещё не сделали этого).

Пункты решимости (ПР)

Персонаж может использовать ПР по-разному, в том числе для восстановления ПЖ, применения классовых особенностей или некоторых способностей. На 1 уровне запас ПР персонажа равен модификатору ключевой характеристики его класса + 1. Более подробно ПР описаны на стр. 22.

Размер

Размер персонажа зависит от выбранной вами расы (см. стр. 255).

Родной мир

Место, где вырос ваш персонаж, — это может быть планета, космическая станция или даже астероид. Глава 12 может послужить вам источником вдохновения.

Скорость

В начале игры наземная скорость передвижения вашего персонажа равна 30 футам, если у него нет способности, которая её изменяет (или штрафов от высокой нагрузки или брони). Скорость и передвижение описаны в главе 8.

Языки

Персонаж начинает игру со знанием всеобщего языка, языка своей расы (если он есть) и языка родного мира (если он есть), на которых может читать и говорить. Кроме этого, персонаж знает дополнительные языки в количестве, равном его модификатору Интеллекта (если модификатор положительный). На стр. 40–41 перечислены самые распространённые языки и дополнительная информация о них.

Записав всю требуемую информацию в бланк персонажа, вы, наконец, готовы к приключениям!

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Каждый персонаж имеет шесть характеристик, определяющих его основные качества и потенциал: Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Характеристики влияют практически на все возможности персонажа: например, от Ловкости зависит координация персонажа и точность его стрельбы, Интеллект отражает степень образованности персонажа и способность мыслить логически и так далее. В разделе «Характеристики» подробно описано, на что влияет каждая из них. Обычно характеристики находятся в диапазоне от 3 до 18, а среднее значение каждой характеристики — 10.

Некоторые характеристики могут оказаться для вашего персонажа полезнее, чем другие, к тому же каждый класс имеет ключевую характеристику, от которой зависят классовые особенности, поэтому при создании персонажа вы должны обратить на это особое внимание. В таблице 2–3 на стр. 19 указаны ключевые характеристики для каждого класса. Кроме этого, на первой странице описания класса указана как его ключевая характеристика, так и второстепенные, менее важные, но хорошо ему подходящие.

Ниже описан основной метод определения значений характеристик, используемый в Starfinder: метод покупки. Он позволяет вам установить значения характеристик персонажа в соответствии с вашими желаниями. Кроме этого, вы можете определить значения характеристик, выбрав один из существующих наборов (это быстро и удобно), либо использовать для этого бросок костей: этот метод подходит для опытных игроков, которым может понравиться создавать персонажа случайным образом, ведь в результате у него могут быть как очень высокие, так и очень низкие характеристики. Вы должны использовать лишь один из этих методов — на всякий случай уточните у ведущего, есть ли у него какие-то требования по этому поводу. Если вы не уверены, что выбрать, используйте метод покупки.

МЕТОД ПОКУПКИ

Используя этот метод, вы получаете некоторое количество пунктов, которые можете потратить на повышение характеристик героя. Цель этого метода — помочь вам создать именно того персонажа, которого вы хотите, поэтому сперва вы должны определиться с его расой (глава 3), классом (глава 4) и темой (см. стр. 28), а затем сделать следующее.

- **Этап 1: Все характеристики на старте имеют значение 10.** Используя бланк персонажа или черновик, напишите в столбик все шесть характеристик: Силу, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизму. Поставьте рядом с каждой 10.
- **Этап 2: Прибавьте и вычтите модификаторы расы.** Расы мира Starfinder часто имеют предрасположенность к одним характеристикам и несколько отстают в других. На первой странице описания каждой расы указаны их преимущества и недостатки. Эти значения вы прибавляете или вычитаете из стартовых значений характеристик. Все преимущества и недостатки рас перечислены в таблице 2–2. Например, у ширренов изначально +2 к Выносливости и +2 к Мудрости, но –2 к Харизме (увеличьте значения стартовой Выносливости и Мудрости на 2 и уменьшите на 2 стартовую Харизму). Некоторые расы (люди, например) настолько гибкие, что просто получают дополнительные пункты к одной своей характеристике. Когда вы определились с модификаторами расы, измените стартовые значения своих характеристик (10) на нужное количество пунктов.
- **Этап 3: Добавьте бонус темы.** Каждая тема увеличивает значение одной из характеристик на единицу. Например, выбрав в качестве темы аса, вы увеличите значение своей Ловкости на 1, а персонажи без темы увеличивают на 1 одну характеристику по своему выбору. В таблице 2–2 и в описании тем указана характеристика, которую они увеличивают. Определившись с темой, увеличьте нужную характеристику на 1.
- **Этап 4: Потратьте 10 пунктов на изменение значений.** Теперь, когда у вас готовы базовые значения, включающие изменения для расы и темы, вы получаете 10 пунктов, которые можете распределить между значениями характеристик как хотите. Потратив 1 пункт, вы увеличиваете значение характеристики на 1. Например, если значение вашей Ловкости 12 и вы добавите к ней один пункт, вы получите Ловкость 13. Пункты распределяются как угодно, но вы не можете поднять значение характеристики выше 18. Позже, когда вы будете повышать уровень и обзаведётесь улучшающим характеристики снаряжением, значения ваших характеристик могут стать и выше, но на старте предельное значение характеристики не должно превышать 18. Потратьте все 10 пунктов — вы не можете отложить их на потом.
- **Этап 5: Запишите значения и модификаторы характеристик.** Когда вы потратили все пункты, запишите итоговые значения характеристик в соответствующие ячейки бланка персонажа, а затем обратитесь к таблице 2–1, чтобы узнать модификатор каждой характеристики и вписать его рядом. Подробнее о модификаторах можно прочесть в разделе «Модификаторы и проверки характеристик» на стр. 21.

Пример покупки характеристик

Допустим, вы хотите создать веска-солдата. Как только вы увидели иллюстрацию на стр. 27, в вашей голове сразу возник образ грубоватой, но верной наёмницы, играющей по собственным правилам.

Стартовые значения ваших характеристик равны 10 — как у любого другого персонажа. Вы решили быть веском, поэтому смотрите в таблицу 2–2, где указано, что представители этой расы получают +2 к Силе, +2 к Выносливости, но –2 к Интеллекту. Вы применяете модификаторы к стартовым значениям и в результате получаете такие:

Сил: 12, **Лвк:** 10, **Вын:** 12, **Инт:** 8, **Мдр:** 10, **Хар:** 10

Затем вы добавляете тему. Вы решили, что она будет наёмницей, а в таблице указаны, что наёмники получают +1 к Силе, поэтому значения становятся такими:

Сил: 13, **Лвк:** 10, **Вын:** 12, **Инт:** 8, **Мдр:** 10, **Хар:** 10

Пока что всё идёт так, как вы задумали, — сил достаточно, а с умом напряжёнка. Настало время распределить 10 пунктов. Из таблицы 2–3 следует, что ключевой характеристикой для солдата будет либо Сила (для ближнего боя), либо Ловкость (если вы хотите использовать стрелковое оружие). Вы представляете, как она бросится в бой, размахивая большим штурмовым молотом, поэтому увеличиваете Силу на 5 пунктов, с 13 до 18: сильнее на этом уровне быть попросту невозможно. В то же время вы прекрасно понимаете, что в некоторых ситуациях без винтовки не обойтись, поэтому увеличиваете Ловкость до 14, тратя ещё

ТАБЛИЦА 2–1: ЗНАЧЕНИЯ И МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	МОДИФИКАТОР
1	–5
2	–4
3	–4
4	–3
5	–3
6	–2
7	–2
8	–1
9	–1
10	**+0**
11	+0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2
16	+3
17	+3
18	+4
19	+4
20	+5
21	+5
22	+6
23	+6
24	+7
25	+7
26	+8

ТАБЛИЦА 2–2: ИЗМЕНЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАСЫ И ТЕМЫ

ИСТОЧНИК	СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР	ЛЮБАЯ
РАСА							
Андроид	–	+2	–	+2	–	–2	–
Веск	+2	–	+2	–2	–	–	–
Исоки	–2	+2	–	+2	–	–	–
Касата	+2	–	–	–2	+2	–	–
Лашунта (Дамая)	–	–	–2	+2	–	+2	–
Лашунта (Кораша)	+2	–	–	–	–2	+2	–
Человек	–	–	–	–	–	–	+2
Ширрен	–	–	+2	–	+2	–2	–
ТЕМА							
Ас	–	+1	–	–	–	–	–
Ксеноискатель	–	–	–	–	–	+1	–
Кумир	–	–	–	–	–	+1	–
Наёмник	+1	–	–	–	–	–	–
Охотник за головами	–	–	+1	–	–	–	–
Покоритель космоса	–	–	+1	–	–	–	–
Преступник	–	+1	–	–	–	–	–
Священник	–	–	–	–	+1	–	–
Учёный	–	–	–	+1	–	–	–
Без темы	–	–	–	–	–	–	+1

ТАБЛИЦА 2–3: КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

КЛАСС	КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
Механик	Интеллект
Мистик	Мудрость
Оперативник	Ловкость
Посланник	Харизма
Солдат	Сила или Ловкость
Солярион	Харизма
Техномант	Интеллект

4 пункта. У вас остаётся ещё 1 пункт, и вы сперва хотите добавить его к Интеллекту, чтобы нивелировать расовый недостаток, но затем решаете потратить его на Харизму — она, может, и грубовата, но по-своему обаятельна. Итак, итоговые значения:

Сил: 18, **Лвк:** 14, **Вын:** 12, **Инт:** 8, **Мдр:** 10, **Хар:** 11

Вы записываете их в бланк персонажа, затем находите в таблице нужные модификаторы и вносите их в ячейки возле соответствующих характеристик: для значения 18 — модификатор +4, для 14 — модификатор +2 и так далее. Теперь вы готовы продолжить создание персонажа!

Дополнительное правило: недостатки персонажа

Метод покупки гарантирует, что характеристики вашего персонажа будут по меньшей мере близки к средним: вследствие особенностей расы некоторые значения могут быть чуть ниже 10, но это несильно вас ограничит. Впрочем, порой отыгрывать персонажа с существенным недостатком может быть весьма забавно. Если вы хотите выставить значения некоторых характеристик ниже обычного уровня, это возможно — играя за сильного солдата с Интеллектом 5 или за хлипкого техноманта с силой 4, вы обеспечите себе интересный отыгрыш. Правда, перераспределить потерянные таким образом пункты характеристик вы не сможете. Будьте осторожны и не снижайте характеристики слишком сильно, иначе вы станете обузой для союзников!

Совет: модификаторы характеристик

Модификаторы характеристик — это значения, которые вы чаще всего будете прибавлять к результатам проверок и бросков костей (или вычитать из них). Если вы обратите внимание на таблицу 2–1, то заметите, что модификаторы увеличиваются только на чётных значениях характеристик. Нечётные значения — это тоже хорошо, они позволяют вам выполнять требования черт и приближают вас к следующему значению модификатора, позволяя получить его при повышении в уровне. Некоторые игроки специально оптимизируют характеристики, чтобы получить как можно больше чётных значений и не «переплачивать» за модификаторы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МЕТОД: ГОТОВЫЙ НАБОР

Иногда вам нужно создать персонажа как можно быстрее, и вы не особо хотите подгонять под себя значения характеристик. В этом случае выберите один из наборов ниже и распределите значения между характеристиками как вам захочется: например, выбрав набор 18, 14, 11, 10, 10, 10, вы поставите 18 в одну характеристику (скорее всего — в ключевую для вашего класса), 14 — в другую и так до тех пор, пока не распределите все. При использовании этого метода раса и тема не влияют на итог — просто распределите значения между характеристиками, и готово. Специалист превосходно справляется с задачами в одной области, умелец хорошо справляется с несколькими, а универсал умеет всё понемногу.

СПЕЦИАЛИСТ	18, 14, 11, 10, 10, 10
УМЕЛЕЦ	16, 16, 11, 10, 10, 10
УНИВЕРСАЛ	14, 14, 14, 11, 10, 10

Когда вы решили, как распределить значения между характеристиками, запишите их в соответствующие ячейки бланка персонажа, а затем обратитесь к таблице 2–1, чтобы узнать

модификатор каждой характеристики и вписать его рядом. Подробнее о модификаторах можно прочесть в разделе «Модификаторы и проверки характеристик» на стр. 21.

Пример готового набора

Допустим, что вы хотите сделать исоки-техноманта с преступным прошлым. При использовании готового набора вам нужно знать, какие характеристики для персонажа важны — к счастью, они указаны в разделе «Ключевая характеристика» в описании каждого класса и кратко изложены в таблице 2–3.

Вы хотите, чтобы ваш персонаж был специалистом в выбранной области, поэтому вы берёте соответствующий набор. Для техномантов важен Интеллект, поэтому вы назначаете этой характеристике наибольшее значение (18), а следующее по величине (14) ставите в Ловкость. Вы решаете поставить 11 в Выносливость, чтобы более стойко переносить тяготы приключений, а оставшиеся три десятки оставляете для Силы, Мудрости и Харизмы.

Закончив, вы записываете значения на бланк персонажа, сверяетесь с таблицей 2–1, чтобы поставить рядом соответствующие модификаторы, и продолжаете создание персонажа.

Метод броска костей

Метод покупки, конечно, прекрасно подходит для создания идеально сбалансированного и выверенного персонажа, но иногда хочется добавить немного непредсказуемости и позволить броску костей определить, что за героя вы будете отыгрывать, — описанный метод нужен как раз для этого. Но имейте в виду: непредсказуемость — это весело и интересно, но иногда ваш персонаж будет гораздо сильнее (или слабее) остальных, созданных при помощи других методов. Уточните у ведущего, не будет ли он против, если вы решите определить характеристики героя броском костей.

Для начала бросьте 4d6, уберите кость с наименьшим результатом и сложите оставшиеся значения. Запишите результат и повторите процедуру ещё пять раз, чтобы получить 6 значений. Распределите их между шестью характеристиками по своему желанию — так вы получите стартовые значения (вместо стандартных десяток).

Затем выполните второй и третий этапы, описанные в методе покупки, добавляя и вычитая пункты в зависимости от выбранной расы и темы. Единственным отличием этого метода является лишь то, что вместо стартовых десяток для значений ваших характеристик используются результаты броска костей. Значение характеристики не может быть больше 18. Если пункты, полученные от расы или темы, увеличивают характеристику выше этого значения, они просто теряются, а значение характеристики остаётся равным 18. После этого переходите сразу к этапу 5 — пункты вы не распределяете.

Пример броска костей

Представим, что вы хотите создать ширрена-мистика и ведущий разрешил вам «набросать» значения характеристик.

Первым делом вы должны определить стартовые значения. Ваш первый бросок превосходен: 6, две 5 и 1. Вы убираете наименьшее значение (1), и записываете сумму оставшихся (16). Вы повторяете процедуру ещё пять раз и в итоге получаете значения 16, 16, 15, 14, 13 и 5. Выше среднего по всем параметрам, кроме одного существенного недостатка!

Из таблицы 2–3 видно, что ключевой характеристикой мистиков является Мудрость, поэтому вы записываете туда одну 16, а вторую отдаёте Харизме — вы хотите, чтобы ваш ширрен был хорошим лидером и легко находил общий язык с другими расами. Вы ставите 15 в Выносливость, 14 — в Ловкость, 13 — в Интеллект и 5 — в Силу (зря вы пренебрегали физическими упражнениями после долгого пребывания в невесомости). В результате ваши параметры выглядят так:

Сил: 5, **Лвк:** 14, **Вын:** 15, **Инт:** 13, **Мдр:** 16, **Хар:** 16

Теперь вы изменяете эти параметры в соответствии с выбранной расой и темой. Вы твёрдо решили быть ширреном, поэтому увеличиваете Выносливость и Мудрость на 2 и уменьшаете Харизму на 2, в результате значения принимают следующий вид:

Сил: 5, **Лвк:** 14, **Вын:** 17, **Инт:** 13, **Мдр:** 18, **Хар:** 14

В качестве темы вы решаете выбрать священника, потому что вашему сердцу близка идея жукоголового миссионера и бонус +1 к Мудрости, но эта характеристика уже имеет максимальное значение, поэтому дополнительный пункт просто пропадёт! Вы не можете этого допустить, поэтому возвращаетесь немного назад и меняете местами стартовые значения 16 в Мудрости и 15 в Выносливости, а затем повторяете пройденные этапы снова. В результате ваша Мудрость ровно укладывается в 18, а Выносливость увеличивается на единицу:

Сил: 5, **Лвк:** 14, **Вын:** 18, **Инт:** 13, **Мдр:** 18, **Хар:** 14

Это ваши итоговые значения — пунктов вы не распределяете. Обратите внимание, что при использовании этого метода характеристики персонажа оказались и гораздо выше, и гораздо ниже, чем у веска из примера покупки характеристик. В этом заключается риск использования описанного метода: мистик будет превосходным заклинателем и прекрасно сможет пользоваться способностями, зависящими от Мудрости, да и в остальных областях будет очень даже неплох, но из-за крайне низкой Силы не сможет носить достаточно снаряжения и не сможет постоять за себя в ближнем бою.

Характеристики

Каждая из характеристик описывает одну из сторон вашего персонажа и влияет на ряд его действий.

Сила [Сил]

Сила определяет крепость мышц и физическую мощь вашего героя. Персонаж со значением Силы 0 лежит без сознания. Модификатор Силы используется в следующих случаях:

- При совершении атаки в ближнем бою, а также при дистанционных атаках с использованием метательного оружия (например, гранат).
- При определении урона, который вы наносите метательным оружием (кроме гранат) и оружием ближнего боя.
- При проверках навыка Атлетика.
- При проверках Силы (выбивание дверей и тому подобное).
- При определении вашей максимальной нагрузки (см. стр. 167).

Ловкость [Лвк]

Ловкость отражает проворство, реакцию и координацию движений вашего персонажа. Персонаж со значением Ловкости 0 лежит без сознания. Модификатор Ловкости используется в следующих случаях:

- При совершении дистанционных атак, например с использованием огнестрельного и энергетического оружия, а также некоторых заклинаний.

- При определении энергетического класса брони (ЭКБ) и кинетического класса брони (ККБ); см. стр. 240.
- При прохождении испытаний Реакции (например, чтобы отпрыгнуть в сторону).
- При проверках навыков Акробатика, Ловкость рук, Пилотирование и Скрытность.

Выносливость (Вын)

Выносливость отражает здоровье и запас жизненных сил персонажа. Персонаж со значением Выносливости 0 мёртв. Модификатор Выносливости используется в следующих случаях:

- При определении пунктов живучести персонажа (см. стр. 22), от которых зависит количество урона, которое способен пережить персонаж без вреда для здоровья. Если значение Выносливости персонажа изменяется достаточно, чтобы повлиять на её модификатор, ПЖ персонажа также убывают или увеличиваются.
- При прохождении испытаний Стойкости (для сопротивления ядам, болезням и тому подобным угрозам для здоровья).

Интеллект (Инт)

Интеллект отражает умение персонажа учиться и мыслить логически. У животных значение Интеллекта равно 1 или 2. Значение Интеллекта любого создания, способного понимать речь, должно быть не ниже 3. Персонаж со значением Интеллекта 0 лежит без сознания. Модификатор Интеллекта используется в следующих случаях:

- При определении количества дополнительных языков, которые персонаж знает в начале игры. Если модификатор отрицательный, персонаж всё равно знает стартовые языки, если только его интеллект не ниже 3. Языки описаны на стр. 40.
- При определении количества дополнительных пунктов навыков, получаемых за уровень. За каждый уровень персонаж получает минимум 1 пункт навыков.
- При проверках навыков Биологические науки, Инженерное дело, Компьютеры, Культура, Медицина, Физические науки и некоторых Профессий.
- Дополнительные заклинания техноманта. Чтобы сотворить заклинание соответствующего круга, он должен иметь Интеллект, значение которого больше или равно кругу заклинания + 10.

Мудрость (Мдр)

Мудрость отражает здравый смысл, силу воли и интуицию персонажа. Персонаж со значением Мудрости 0 лежит без сознания. Модификатор Мудрости используется в следующих случаях:

- При прохождении испытаний Воли (например, чтобы защититься от магического контроля разума).
- При проверках навыков Внимание, Выживание, Мистицизм, Проницательность и некоторых Профессий.
- Дополнительные заклинания мистика. Чтобы сотворить заклинание соответствующего круга, он должен иметь Мудрость, значение которой больше или равно кругу заклинания + 10.

Харизма (Хар)

Харизма отражает силу личности, обаяние, лидерские качества и внешнюю привлекательность вашего героя. Персонаж со значением Харизмы 0 лежит без сознания. Модификатор Харизмы используется в следующих случаях:

- При проверках навыков Блеф, Дипломатия, Запугивание, Маскировка и некоторых Профессий.
- При проверках, определяющих влияние персонажа на окружающих, включая экстраординарные способности посланника.

Модификаторы и проверки характеристик

В правом столбце таблицы 2–1 указаны модификаторы характеристик в зависимости от их значений.

Модификатор характеристики прибавляется к результату броска костей (или вычитается из него), когда персонаж совершает действие, связанное с этой характеристикой: при проверках навыков, атаках, а также в некоторых других случаях. Персонаж очень редко пытается пройти проверку, используя только значение характеристики, но сами эти значения и производные от них модификаторы влияют практически на все проверки персонажа. При определении значений характеристик не забудьте указать их модификаторы на бланке персонажа. Если изменение значения характеристики меняет её модификатор, также исправьте все зависящие от него параметры.

Порой вам может потребоваться пройти проверку характеристики. В этом случае вы проходите проверку, используя 1d20 + модификатор характеристики (в отличие от прочих проверок, для которых используется и ваша характеристика, и другие факторы — например, навыки или модификаторы испытаний). Как правило, это нужно при действиях, на которые не распространяются какие-либо навыки, например проверка Силы совершается при попытке выломать дверь.

В тех редких случаях, когда значение характеристики выше указанных в таблице (например, при игре с персонажами очень высоких уровней), её модификатор можно определить, если вычесть из значения характеристики 10 и разделить результат на два, округляя вниз. Например, если значение характеристики 41, то её модификатор будет равен +15 (41 – 10 = 31, а 31 ÷ 2 = 15,5, что после округления вниз даст 15).

Повышение в уровне и характеристики

На каждом пятом уровне (на уровнях 5, 10, 15 и 20) вы получаете возможность навсегда повысить значения своих характеристик. Каждый раз по достижении одного из указанных уровней вы выбираете четыре характеристики для увеличения. Если значение характеристики 17 или выше (без учёта персональных улучшений — см. стр. 211), она увеличивается на 1, а если значение 16 и ниже — увеличивается на 2.

Во время одного повышения вы не можете увеличить одну и ту же характеристику несколько раз, зато в результате её значение может стать больше 18.

Рассмотрим ситуацию на примере андроида-техноманта со следующими значениями характеристик:

Сил: 10, **Лвк:** 16, **Вын:** 10, **Инт:** 18, **Мдр:** 11, **Хар:** 10

Вы решаете увеличить Ловкость, Выносливость, Интеллект и Мудрость. Значение Интеллекта выше 17, поэтому оно увеличивается на 1 и становится равно 19. Остальные три значения увеличиваются на два, и в результате характеристики выглядят так:

Сил: 10, **Лвк:** 18, **Вын:** 12, **Инт:** 19, **Мдр:** 13, **Хар:** 10

Когда вы будете повышать характеристики в следующий раз, вы можете как повысить эти же характеристики, так и выбрать другие. Подробнее о повышении в уровне можно прочесть на стр. 26.

ЗДОРОВЬЕ И РЕШИМОСТЬ

Вам постоянно придётся участвовать в опасных приключениях, а значит, ваша жизнь будет зависеть от двух важных факторов: количества урона, которое вы способны вынести и при этом не умереть, и вашей способности не отступать даже в самых опасных ситуациях. В игре это отслеживается при помощи трёх параметров: пунктов здоровья (ПЗ), пунктов живучести (ПЖ) и пунктов решимости (ПР). ПЗ и ПЖ тесно связаны друг с другом: ПЖ показывают, сколько повреждений вы можете вынести, прежде чем вам будет нанесено ранение, а ПЗ определяют, насколько вы можете быть изранены, прежде чем потеряете сознание или погибнете. ПР же являются индикатором вашей силы воли и упорства, показывающим, можете ли вы переступить через себя, когда это необходимо, и сохранять хладнокровие, не забывая всё то, чему вас учили, даже в ситуациях, кажущихся безвыходными. Рассмотрим эти параметры подробнее.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ И ЖИВУЧЕСТИ

Пункты здоровья (ПЗ) показывают, насколько хорошо вы себя чувствуете: ПЗ снижаются, когда вы ранены, больны или страдаете от серьёзного физического недуга. Пункты живучести (ПЖ) показывают ваш запас сил и бодрость — они восстанавливаются гораздо быстрее и проще. При получении урона (неважно, от атаки, заклинания, болезни или чего-то ещё) сперва снижаются ПЖ, и лишь когда их не останется — ПЗ.

Пункты живучести отображают умение персонажа смягчать принимаемые удары: сперва вы можете их даже не почувствовать, но рано или поздно вымотаетесь и получите ранение. Если ваши ПЗ снижаются до 0, вы оказываетесь при смерти и можете умереть, если не стабилизируетесь (см. «Ранения и смерть» на стр. 250).

Вы можете восстановить все потерянные ПЖ, потратив 1 пункт решимости (см. стр. 23) и отдохнув 10 минут, ни на что не отвлекаясь. Кроме этого, раз в день вы можете восстановить часть ПЗ и все ПЖ после непрерывного 8-часового отдыха (см. «Восстановление ежедневных способностей и заклинаний» на стр. 262; 10-минутный отдых для восстановления ПЖ входит в эти 8 часов).

Кроме этого, вы можете использовать для лечения магические и технологические средства, в описании которых указано, что именно они восстанавливают — ПЗ или ПЖ. Как правило, вы можете восстановить потерянные пункты, но не увеличить их максимум, хотя некоторые виды магии могут быть способны и на это (см. «Временные ПЗ» ниже).

Расчёт ПЗ

На 1 уровне вы получаете ПЗ в указанном в описании вашей расы количестве + ПЗ, соответствующие выбранному вами классу, отражая тем самым общую живучесть вашей расы и физическую подготовку, полученную во время тренировок.

На втором и последующих уровнях вы получаете ПЗ в количестве, указанном в описании вашего класса, отражая тем самым возросшее влияние тренировок и опыта на ваше физическое состояние.

Расчёт ПЖ

Запас ПЖ героя определяется значением его Выносливости и классом.

На каждом уровне персонаж получает ПЖ в количестве, указанном в описании его класса, добавляя к этому модификатор Выносливости (даже если этот модификатор отрицательный, общее количество получаемых ПЖ не может быть меньше 0).

Временные ПЗ

Существуют эффекты, дающие персонажу временные ПЗ. Такие ПЗ добавляются к его текущим ПЗ и могут даже превысить их максимум.

Если у вас есть временные ПЗ, любой нанесённый персонажу урон сначала вычитается из них, а лишь затем — из ПЖ.

Когда временные ПЗ теряются, их нельзя восстановить лечением.

Пример

Представим, что вы решили создать нового персонажа 1 уровня. Вы решаете, что это будет человек, поэтому ищете описание расы (стр. 52) и видите, что у людей 4 ПЗ на 1 уровне.

Вы хотите сделать персонажа солдатом, поэтому находите соответствующий раздел в главе «Классы» (стр. 100), где указано, что солдат получает 7 ПЗ на каждом уровне, поэтому всего у персонажа на 1 уровне будет 11 ПЗ. Кроме этого, солдаты на каждом уровне получают ПЖ в количестве 7 + модификатор Выносливости.

Вы смотрите на значения своих характеристик. Допустим, что после применения особенностей расы Выносливость вашего солдата равна 14 (модификатор +2), значит, у персонажа на 1 уровне будет 9 ПЖ (7 + 2).

Обратите внимание, что вы добавляете именно модификатор характеристики, а не её значение!

Когда ваш солдат побывал во многих приключениях и набрал достаточно опыта до 2 уровня, он получает дополнительные ПЗ в зависимости от класса. Для солдата это ещё 7 ПЗ (раса добавляет ПЗ только на 1 уровне).

Дополнительные ПЖ рассчитываются так же, как и на 1 уровне: 7 ПЖ даёт класс, а ещё 2 — модификатор Выносливости. Итого на 2 уровне у солдата будет 18 ПЗ и 18 ПЖ.

ПУНКТЫ РЕШИМОСТИ

Любой герой в Starfinder — решительная личность. Решимость сочетает в себе отвагу и удачливость персонажа, связанные с его талантами и выбранным классом. Пункты решимости (ПР) позволяют вам не терять присутствия духа, даже когда ситуация кажется безнадёжной.

Расчёт ПР

Запас ПР персонажа равен половине его уровня (округлённой вниз, минимум 1) + модификатор ключевой характеристики (наиболее важной для вашего класса, см. стр. 58). Даже если модификатор отрицательный, у вас есть минимум 1 ПР.

Рассмотрим это на примере: ваш новый персонаж — мистик 1 уровня (ключевая характеристика — Мудрость), его Мудрость равна 16 (модификатор +3). Половина уровня, округлённая вниз, равна 0, но мы помним, что она не может быть меньше 1. Добавив 3 от модификатора Мудрости, мы получим значение запаса решимости нашего мистика: 4 ПР.

Применение и восстановление ПР

ПР можно потратить несколькими способами, и многие классы позволяют сделать это, чтобы применить классовую особенность или восстановить силы. Некоторые способности не требуют траты ПР, но продолжают действовать только до тех пор, пока у вас в запасе есть необходимый минимум ПР: например, если у посланника в запасе есть хотя бы 1 ПР, он может использовать классовую особенность, чтобы бросать дополнительную кость при проверке Проницательности, и не тратит на это ПР.

Запас ПР не может быть меньше 0. Когда вы находитесь при смерти, вы постепенно теряете ПР. Если вы находитесь при смерти и должны потерять ПР, а у вас их нет, вы умираете (см. «Ранения и смерть» на стр. 250). Один раз в день персонажи могут восстановить все ПР после непрерывного 8-часового отдыха.

Возможности использования ПР

ПР используются для применения классовых особенностей, но их можно потратить и другим способом. Если у персонажа есть ПР, он может использовать их для восстановления ПЖ, чтобы стабилизироваться после получения смертельных ранений или чтобы найти в себе силы продолжить бой (см. ниже).

Восстановление ПЖ

- Вы можете потратить 1 ПР, чтобы восстановить все потерянные ПЖ вплоть до максимума. Применение этой способности требует 10 минут непрерывного отдыха — если что-то вас отвлечёт, вы не потеряете ПР, но и ПЖ не восстановите. Вы должны отдыхать 10 минут — от и до, отдыхать урывками, дающими в сумме 10 минут, нельзя.

Стабилизация

- Если вы находитесь при смерти, но обладаете достаточным запасом ПР, вы можете в свой ход потратить ПР в количестве, равном четверти вашего максимального запаса ПР (минимум 1 ПР, максимум 3 ПР), чтобы немедленно стабилизироваться. Это означает, что вы более не при смерти, но находитесь без сознания с 0 ПЗ. Если у вас недостаточно ПР, вы не можете потратить их таким образом и продолжаете терять ПР согласно обычным правилам (см. «Ранения и смерть» на стр. 250).

Продолжение боя

- Если вы стабилизированы и обладаете достаточным запасом ПР или если потеряли сознание от несмертельного урона (см. стр. 251), то в начале своего хода вы можете потратить 1 ПР, чтобы восстановить 1 ПЗ. Вы приходите в сознание и можете остаток хода действовать как обычно. Вы можете тратить ПР на восстановление ПЗ, только если вы стабилизированы и у вас 0 ПЗ. Таким образом нельзя восстановить более 1 ПЗ. Вы не можете потратить ПР сперва на стабилизацию, а затем на продолжение боя в одном и том же раунде.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Мировоззрение позволяет быстро описать личность персонажа, его общие моральные и поведенческие особенности. Мировоззрение определяется двумя осями: добро — зло и принципиальность — хаос. Каждая ось — диапазон с нейтральным вариантом посередине. Сочетая элементы обеих осей, можно получить девять различных видов мировоззрения.

ДОБРО И ЗЛО

Ось добра и зла определяет моральные ценности персонажа.

Добрые персонажи альтруистичны, приходят на помощь беззащитным и в целом уважают жизнь и чувства разумных существ.

Злые персонажи, напротив, эгоистичны, охотно причиняют вред, притесняют и уничтожают ближних ради удовольствия или выгоды и не отличаются состраданием.

Нейтральные персонажи не утруждают себя вопросами морали либо просто не жаждут жертвовать собой ради других.

ПРИНЦИПИАЛЬНОСТЬ И ХАОС

Ось хаоса и принципиальности определяет поведенческие особенности персонажа и его законопослушность.

Принципиальный персонаж честен, держит слово, уважает авторитеты, чтит традиции, следует законам или личному кодексу чести и осуждает тех, кто не выполняет свой долг.

Хаотичный персонаж свободолюбив, предпочитает принимать собственные решения и не доверяет властям.

Нейтральные персонажи находятся посередине: они не рвутся ни подчиняться, ни бунтовать.

Следует отметить, что принципиальный персонаж не всегда будет подчиняться законам какого-либо сообщества — его личные представления о долге и чести могут идти вразрез с общепринятыми в обществе, или он может следовать обычаям своего родного мира, не соблюдая при этом законы планеты, на которой он находится в данный момент.

ДЕВЯТЬ ВИДОВ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Помните, что индивидуальные различия велики и любой персонаж может не всегда вести себя в точном соответствии с эталоном своего мировоззрения, поэтому воспринимайте описания как общие рекомендации, а не инструкции. Персонаж игрока может иметь любое мировоззрение, но проще всего играть, когда все персонажи нейтральные или добрые — если один из персонажей злой, он рискует вступить в конфликт с остальными, что может привести к нежелательным последствиям.

Принципиальный добрый (ПД)

Принципиальный добрый персонаж действует, как положено представителю добра. Он сочетает дисциплину с готовностью бороться со злом. Такой персонаж честен, держит слово, помогает нуждающимся, выступает против несправедливости. Он считает, что любое здоровое общество должно опираться на свод законов и правил, если эти правила служат интересам народа.

Представители других мировоззрений считают таких персонажей бесхитростными личностями, ставящими идеологические ценности превыше прогресса.

Нейтральный добрый (НД)

Нейтральный добрый персонаж просто совершает добрые поступки и помогает другим, не руководствуясь какой-либо идеологией. Таким персонажам не свойственна категоричность суждений, присущая законникам и бунтарям. Они творят добро, не задумываясь о мнении окружающих, которые зачастую считают их отрешёнными и непоследовательными.

Хаотичный добрый (ХД)

Хаотичный добрый персонаж действует, как ему подсказывает совесть, и идёт своим путём. Он пренебрегает любыми правилами и требованиями и знает, что порой ради добра приходится нарушать закон. Такой персонаж обычно хочет сделать как лучше, но с ним иногда приходится непросто, в том числе и из-за его непредсказуемости.

Принципиальный нейтральный (ПН)

Принципиальный нейтральный персонаж действует согласно закону, традиции или личному кодексу, которые по своей воле никогда не нарушает. Он верит в необходимость сильной и структурированной власти как основы общества и считает, что, хотя подобная система может служить как во благо, так и во вред, её наличие лучше её отсутствия. Окружающие полагают, что такой персонаж, возможно, чересчур консервативен, но зато надёжен.

Нейтральный (Н)

Некоторые нейтральные персонажи следуют философии нейтралитета и баланса во всём, но большинство просто не имеют сильных убеждений или предрассудков. Они обычно предпочитают добро злу, но особых усилий во имя добра не совершают. Такие персонажи действуют в своих интересах и могут чётко осознавать, что любые моральные устои в масштабах Вселенной в принципе несущественны. Неразумные существа считаются нейтральными, поскольку неспособны совершать осознанный выбор и действуют в соответствии с инстинктами или заложенной программой.

Хаотичный нейтральный (ХН)

Хаотичный нейтральный персонаж делает что хочет и не заботится о последствиях. Он индивидуалист и презирает попытки манипулировать собой. Хаотичный нейтральный персонаж не ведёт войну против порядка, подрывая устои общества, — это слишком муторно. Он может вести себя непредсказуемо и непринуждённо, но ему нельзя отказать в последовательности. Такой персонаж не получает удовольствия, причиняя вред, но и за благополучие окружающих особенно не переживает. Он живёт одним днём и подстраивается под ситуацию по необходимости.

Принципиальный злой (ПЗ)

Принципиальный злой персонаж верит, что цивилизация, основанная на законах, иерархии и договорах, неоспоримо лучше хаоса и неразберихи. В то же время он считает, что эти законы можно использовать для получения желаемого, даже если это кому-то навредит. Такой персонаж амбициозен и всё время желает большего, но готов делать карьеру и служить другим, чтобы этого добиться. Он держит слово и повинуется букве закона, чтя традиции, верность и порядок, но ему безразличны свобода, достоинство и жизнь других. В своих действиях принципиальный злой персонаж может прикрываться высшими идеалами, но направлены они исключительно на получение личной выгоды.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ПРИНЦИПИАЛЬНЫЙ	НЕЙТРАЛЬНЫЙ	ХАОТИЧНЫЙ
ДОБРЫЙ	Принципиальный добрый	Нейтральный добрый	Хаотичный добрый
НЕЙТРАЛЬНЫЙ	Принципиальный нейтральный	Нейтральный	Хаотичный нейтральный
ЗЛОЙ	Принципиальный злой	Нейтральный злой	Хаотичный злой

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Нейтральный злой (НЗ)

Нейтральный злой персонаж готов на любую подлость ради собственной выгоды. Он делает всё, что пожелает, и не испытывает по этому поводу сожалений. Сочувствие ему не свойственно, поэтому он может причинять вред просто ради забавы. Такие персонажи не имеют тяги к порядку, но и конфликт без нужды устраивать не станут, поэтому вполне способны строить далеко идущие планы и работать в команде, которую, впрочем, предадут сразу же, как только это будет выгодно.

Хаотичный злой (ХЗ)

Хаотичный злой персонаж упивается разрушением и различного рода конфликтами — это даёт ему шанс продемонстрировать силу. Он делает всё, на что его толкают жадность, ненависть или похоть, и поэтому жесток, непредсказуем и склонен к насилию. Верность и любовь для такого персонажа — пустой звук, ему важно, чтобы его боялись, а не любили. Хаотичные злые персонажи инстинктивно стремятся разрушить всё, что пытается их как-то ограничить.

Как использовать мировоззрение

Мировоззрение в Starfinder — это инструмент, помогающий описать личность персонажа, но вовсе не ограничивающий её. Добрый персонаж может совершать злые поступки, как и наоборот. В некоторых случаях ведущий может посчитать поступок достаточно значимым для того, чтобы мировоззрение персонажа изменилось (см. раздел «Смена мировоззрения» ниже). В большинстве же случаев это попросту означает, что мировоззрения не абсолютны: никто из смертных не может быть идеально злым или добрым, принципиальным или хаотичным. Каждое мировоззрение включает широкий спектр возможных индивидуальностей и характеров, зависящих в том числе от верований или культурных особенностей существа, так что два персонажа (или божества!) с одним мировоззрением могут сильно отличаться друг от друга. Персонаж может быть добрым, щедрым и законопослушным, но при этом иметь какие-то взгляды или предрассудки, которые другие персонажи считают неприемлемыми. Или, например, другой персонаж может решить, что смерть одного невинного ради спасения тысяч — это вполне приемлемая, хоть и нежелательная, жертва. Решение о том, можно ли посчитать описанных персонажей принципиальными добрыми, — за игроками, но, как и в случае с остальными правилами, последнее слово остаётся за ведущим.

Мировоззрение также указывается в блоках параметров существ и рас, но это не значит, что абсолютно все представители вида или расы придерживаются его, — это просто самое распространённое среди них мировоззрение. Представители любого вида (за исключением потусторонних существ вроде ангелов и дьяволов, которые буквально являются материальными воплощениями определённых мировоззрений и идей) могут иметь абсолютно любое мировоззрение, и в некоторых обстоятельствах представитель расы, обычно придерживающейся определённого мировоззрения, может порвать шаблон и оказаться совершенно другим.

Мировоззрение, как и убеждения и моральные воззрения, которые оно отражает, неоднозначно, запутанно и весьма относительно в культурном плане. Игра в Starfinder должна приносить удовольствие, поэтому если вам не нравится система мировоззрений, можете её попросту не использовать.

Смена мировоззрения

Несмотря на то, что некоторые виды магии действуют по-разному в зависимости от мировоззрения персонажа, а божества редко даруют заклинания последователям с мировоззрением, противоположным их собственному, в Starfinder мировоззрение используется прежде всего как инструмент повествования, а не правило. Если ведущему кажется, что поведение персонажей идёт вразрез с их мировоззрением, он сообщает об этом игрокам — если отличия существенны, ведущий может позволить или потребовать изменить мировоззрение персонажа. Если игрок захочет поменять мировоззрение персонажа, чтобы отразить изменения в характере, стоит обсудить это с ведущим (хотя если характер персонажа часто меняется, то, скорее всего, у него хаотичное мировоззрение).

«Шаги» мировоззрения

Иногда в тексте правил будет упоминаться «шаг» в контексте мировоззрения. В таких случаях шагом считается количество переходов между двумя мировоззрениями по изображённой схеме. Диагональные переходы считаются за два шага. Так, принципиальный нейтральный персонаж находится в одном шаге от принципиального доброго мировоззрения и в трёх шагах от хаотичного злого.

ПОВЫШЕНИЕ В УРОВНЕ

Справляясь с задачами и опасностями, персонажи игроков получают опыт (или «пункты опыта») — количественное выражение всего, что они узнали и чему научились. Накопив достаточно опыта, они переходят на новый уровень и становятся сильнее, улучшая старые способности и получая новые. В таблице 2–4 указано, сколько необходимо для достижения каждого уровня. Обычно повышение в уровне происходит в конце встречи, когда ведущий раздаёт опыт по результатам последних событий, или между встречами.

Развитие персонажа идёт по тому же принципу, что и его создание, но все принятые ранее решения касательно расы, характеристик, класса, темы, навыков и черт остаются в силе. При повышении в уровне персонаж обычно получает новые классовые особенности, пункты навыков, здоровья, живучести и решимости, иногда — новую черту, способность темы или возможность повысить характеристики (см. таблицу 2–4).

Для повышения персонажа в уровне совершите следующие действия в указанном порядке.

ЭТАП 1: УВЕЛИЧЬТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

На каждом пятом уровне вы получаете возможность навсегда повысить значения характеристик. Каждый раз по достижении одного из указанных уровней (5, 10, 15 и 20) вы выбираете четыре характеристики для увеличения. Если значение характеристики 17 или выше (без учёта персональных улучшений — см. стр. 211), она увеличивается на 1, а если значение 16 и ниже — увеличивается на 2. Во время одного повышения вы не можете увеличить одну и ту же характеристику несколько раз, зато в результате её значение может стать больше 18.

Если при увеличении характеристики меняется её модификатор, необходимо пересчитать все связанные с ним параметры: бонусы атаки, испытаний и навыков, а также ПР, ПЖ, СЛ заклинаний и классовых особенностей. Увеличение значений характеристик имеет обратную силу: повышение значения характеристики увеличивает общую величину связанных с ней параметров (ПР, ПЖ или пунктов навыков), как если бы текущее значение характеристики было таким с самого начала. Например, механик с Интеллектом 17 (модификатор +3) будет получать 7 пунктов навыков на каждом уровне (см. главу 5). Если на пятом уровне он увеличит Интеллект до 18 (модификатор +4), то с этого момента будет получать по 8 пунктов навыков и вдобавок к этому получит 4 дополнительных пункта, как если бы его Интеллект был изначально равен 18.

Подробнее о характеристиках можно прочесть на стр. 18.

ЭТАП 2: ДОБАВЬТЕ НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ваш персонаж может продолжить развитие в текущем классе или взять уровень в другом (см. «Мультикласс» ниже). В главе 4 описаны особенности, которые представитель класса получает на определённых уровнях. Увеличьте ПЗ персонажа на величину, указанную в описании класса, аналогичным образом поступите с ПЖ (не забыв добавить модификатор Выносливости). Обновите БМА и испытания, а также добавьте классовые особенности, которые персонаж получает на этом уровне (в том числе и новые заклинания для заклинателя, если это нужно). Кроме получения новых классовых особенностей, у персонажа могут усилиться уже имеющиеся, так что не забудьте проверить, не изменяются ли они на новом уровне.

ЭТАП 3: ДОБАВЬТЕ НОВЫЕ ЧЕРТЫ ИЛИ СПОСОБНОСТИ ТЕМЫ

На каждом нечётном уровне все персонажи получают новую черту (вдобавок к дополнительным чертам, получаемым от класса). При выборе новой черты персонажу надо соответствовать определённым требованиям (см. главу 6).

Кроме этого, на 6, 12 и 18 уровнях персонаж получает новую способность темы (см. стр. 28).

ЭТАП 4: ДОБАВЬТЕ ПУНКТЫ НАВЫКОВ

На каждом уровне персонаж получает несколько пунктов навыков, количество которых зависит от класса и модификатора Интеллекта (см. стр. 132). Как уже отмечалось ранее, он может получить пункты навыков и в результате увеличения модификатора Интеллекта.

Вкладывая пункты в навыки (новые или уже имеющиеся), не забывайте, что число пунктов, вложенных в один навык, не может превышать уровень персонажа. Если после первого этапа у персонажа изменились модификаторы характеристик, внесите соответствующие изменения в модификаторы проверок навыков.

ТАБЛИЦА 2–4: РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

УРОВЕНЬ ПЕРСОНАЖА	ОПЫТ, ВСЕГО	УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	ПРОЧЕЕ
1	–	–	1-я черта, способность темы
2	1 300	–	–
3	3 300	–	2-я черта
4	6 000	–	–
5	10 000	Первое	3-я черта
6	15 000	–	Способность темы
7	23 000	–	4-я черта
8	34 000	–	–
9	50 000	–	5-я черта
10	71 000	Второе	–
11	105 000	–	6-я черта
12	145 000	–	Способность темы
13	210 000	–	7-я черта
14	295 000	–	–
15	425 000	Третье	8-я черта
16	600 000	–	–
17	850 000	–	9-я черта
18	1 200 000	–	Способность темы
19	1 700 000	–	10-я черта
20	2 400 000	Четвёртое	–

МУЛЬТИКЛАСС

Большинство персонажей продолжают развивать выбранный ими класс на всём протяжении приключенческой карьеры, получая всё более мощные способности, но иногда вы можете захотеть, чтобы ваш персонаж попробовал себя в другой специальности или получил некоторые способности другого класса. При повышении в уровне персонаж может взять не следующий уровень в уже имеющемся классе, а первый уровень в новом

классе, добавив его способности к уже имеющимся. Это и называется «мультиклассом».

Например, солдат 5 уровня решает заняться магией и при следующем повышении в уровне берёт 1 уровень техноманта (такая комбинация классов обычно записывается как «солдат 5 / техномант 1»). Теперь у персонажа есть все классовые особенности солдата 5 уровня (дополнительные черты, обращение с оружием, ношение брони и так далее) и техноманта 1 уровня (например, возможность творить заклинания техноманта 1 круга и классовые особенности). Полученные за уровень техноманта ПЗ, ПЖ, БМА и модификаторы испытаний добавляются к уже полученным за 5 уровней солдата. В целом он является персонажем 6 уровня (потому что сумма уровней всех его классов равна 6).

Очень важно отслеживать, какие эффекты и требования зависят от уровня персонажа, а какие — от уровня в классе. Например, для получения некоторых черт требуется достичь определённого уровня в классе или просто уровня персонажа, но большинство классовых особенностей опирается на количество уровней в связанном с ними классе. Исключением являются заклинания — при определении УЗ персонаж складывает имеющиеся у него уровни в разных классах заклинателей (например, мистика и техноманта).

Если персонаж взял уровни в нескольких классах, у него может быть более одной ключевой характеристики. Для каждого из классов (и всех особенностей класса, от неё зависящих) ключевая характеристика остаётся своей, а при использовании значения ключевой характеристики в отрыве от класса, например при определении максимального запаса ПР, вы используете ключевую характеристику с большим значением (и, соответственно, с большим модификатором).

Вы можете взять любое количество уровней в любом количестве классов, но хотя идея уметь всё понемногу может показаться привлекательной, особо распыляться не стоит. Помните, что новый класс начинает с 1 уровня, поэтому в вашем распоряжении может оказаться множество низкоуровневых способностей, которые не смогут сравниться со способностями более высокого уровня, которыми будет обладать персонаж, развивавший один класс. Например, посланник 3 / солдат 4 / техномант 3, возможно, и развит всесторонне, но солдат 10 уровня не оставит от него и мокрого места, а прочие персонажи 10-го уровня будут неизменно его превосходить.

ПЕРЕПОДГОТОВКА

Обычно все решения, принимаемые вами при повышении в уровне, окончательные — вы не можете отменить их и впоследствии изменить значения характеристик персонажа, его черты, навыки и тому подобное. Тем не менее, если ваш персонаж отчаянно хочет поменять своё прошлое, справиться с этой проблемой поможет гибридное устройство: *мнемонический редактор*, позволяющий стереть часть знаний и способностей и заменить их новыми, что позволяет частично переделать персонажа — само собой, с разрешения ведущего. Подробнее об этом устройстве вы можете прочесть на стр. 226.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАН
ВЕД
ІР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ТЕМЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Тема персонажа — его образ жизни, сложившийся в результате происхождения, воспитания, обучения или даже мистического предназначения. Тему персонажа вы выбираете на 1 уровне и затем на 1, 6, 12 и 18 уровнях получаете особые способности — своеобразные вехи в развитии. Все перечисленные способности, если не указано иное, считаются экстраординарными. Если вы считаете, что описанные темы вам не подходят, то с позволения ведущего можете создать свою собственную.

АС

Стальные нервы и твёрдая рука позволяют вам с лёгкостью управлять звездолётами и другими транспортными средствами. Подробнее об этой теме см. стр. 29.

КСЕНОИСКАТЕЛЬ

Вы исследуете далёкие миры с целью отыскать новые формы жизни и установить с ними контакт. Подробнее об этой теме см. стр. 30.

КУМИР

Вы — знаменитость, широко известная и уважаемая во всех уголках обитаемого космоса. Подробнее об этой теме см. стр. 31.

НАЁМНИК

Вы — прекрасно обученный солдат удачи, и сражаться плечом к плечу с соратниками вам не привыкать. Подробнее об этой теме см. стр. 32.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Почти ничто не способно помешать вам настигнуть цель и доставить её заказчику — живой или мёртвой. Подробнее об этой теме см. стр. 33.

ПОКОРИТЕЛЬ КОСМОСА

Вы живёте среди звёзд, постоянно находясь в поисках приключений и новых миров для исследования. Подробнее об этой теме см. стр. 34.

ПРЕСТУПНИК

Неважно, виновны вы на самом деле или нет. Важно, что вы находитесь в планетарном или галактическом розыске. Подробнее об этой теме см. стр. 35.

СВЯЩЕННИК

В основе вашей личности лежит незыблемая приверженность религиозным или философским идеалам. Подробнее об этой теме см. стр. 36.

УЧЁНЫЙ

Вы обладаете учёной степенью, широкой эрудицией и неутолимой жаждой познания. Подробнее об этой теме см. стр. 37.

БЕЗ ТЕМЫ

Вы либо не попадаете ни в одну из вышеперечисленных категорий, либо просто готовы начать с чистого листа. Подробнее вы можете прочесть ниже.

ПЕРСОНАЖИ БЕЗ ТЕМЫ

Если вы решили, что для вашего персонажа не подходит ни одна из описанных выше тем, вы можете сделать его персонажем без темы и получить описанные ниже способности на указанных уровнях.

Имейте в виду, что персонаж без темы будет значительно слабее по сравнению с тематическим.

Общая эрудиция (1 уровень)

При создании персонажа без темы вы получаете один классовый навык по своему выбору. Кроме этого, вы увеличиваете значение любой характеристики по своему выбору на 1.

Определённость (6 уровень)

Один раз в день перед проверкой навыка вы можете получить бонус +2 к этому навыку для этой проверки.

Углублённое изучение (12 уровень)

Выберите один из своих классовых навыков. Один раз в день вы можете перебросить результат проверки этого навыка до объявления результатов первого броска. Применяется только результат повторного броска, даже если он хуже.

Несгибаемое упорство (18 уровень)

Ваш максимальный запас ПР увеличивается на 1.

АС +1 ЛВК

Комфортнее всего вы чувствуете себя, когда управляете транспортным средством, будь то бороздящий чернильную тьму космоса звездолёт или вездеход, мчащийся среди деревьев, между скал или через пыльную пустошь. Вы можете быть членом элитного отряда, прошедшего интенсивную подготовку, или просто любителем, чьи врождённые способности вызывают всеобщее восхищение.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Вы просто одержимы звездолётами и транспортными средствами, поэтому запоминаете всё, что с ними связано. Если вы пытаетесь вспомнить информацию о моделях звездолётов и транспортных средств, их частях, а также известных пилотах, СЛ проверок Культуры снижается для вас на 5. Пилотирование становится для вас классовым навыком, но если оно уже является таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Пилотирования. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

ОДИНОКИЙ ВОЛК

6 УРОВЕНЬ

Вы знаете, что входит в обязанности каждого из членов экипажа звездолёта, и при крайней необходимости можете их подменить. Когда вам нужно совершить проверку навыка во время космического боя или для починки или обслуживания вашего звездолёта, вы можете считать половину пунктов в вашем Пилотировании пунктами в нужном для проверки навыке, если так он станет выше (в рамках этой проверки считается, что нужный навык вами изучен, поскольку у вас в нём есть пункты).

ЖАЖДА СКОРОСТИ

12 УРОВЕНЬ

Вы испытываете прилив адреналина от высоких скоростей и с лёгкостью управляете транспортом, разогнавшись так быстро, что менее опытный пилот давно бы потерял управление. Управляя транспортным средством, вы на 1 снижаете любые штрафы к вашим проверкам Пилотирования. Выполняя двойной манёвр во время транспортной погони (см. стр. 283) вы на 1 снижаете штраф к каждому действию. Всякий раз, когда за провал проверки Пилотирования на 5 и больше предусмотрены негативные последствия, вы получаете их лишь в том случае, если проверка провалена на 10 или больше.

ПЕРВОКЛАССНЫЙ ПИЛОТ

18 УРОВЕНЬ

Достижения в области пилотирования придают вам уверенность и решимость. Вы можете до двух раз в день восстановить 1 ПР в результате победы над достойным противником в космическом бою или в результате успешной транспортной погони (если вы ушли от погони, одержали победу над противником или догнали его).

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

КСЕНОИСКАТЕЛЬ +1 ХАР

Вас будоражат мысли о встрече с инопланетными формами жизни — чем сильнее их внешность и обычаи отличаются от ваших, тем лучше! Быть может, вы полагаете, что они смогут многому вас научить, или стремитесь доказать своё превосходство, но единственный способ достичь поставленной цели — отправиться за пределы миров Соглашения в поисках чужих цивилизаций.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Вы обучены находить и опознавать инопланетные формы жизни и умеете устанавливать с ними контакт. СЛ проверки Биологических наук для опознания редкого существа снижается для вас на 5. Биологические науки становятся для вас классовым навыком, но если они уже являются таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Биологических наук. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

ПИДЖИН

6 УРОВЕНЬ

Если вы не можете найти общего языка с повстречавшимися вам существами, вы можете потратить 10 минут на попытки общения с ними (если они на это согласны) и после этого совершить проверку Культуры со СЛ 25. При успехе вы создаёте простой язык (пиджин), позволяющий общаться на простые темы. Вы не можете использовать язык для общения с кем-либо, кроме конкретно этих существ, но при встрече с похожими существами, говорящими на таком же языке, вы получаете бонус +2 к проверке Культуры при создании пиджина.

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

12 УРОВЕНЬ

Вы знаете, как произвести хорошее первое впечатление на представителей новых рас и ослабить их чувство страха перед неизведанным. Если существо ранее не встречало представителей вашей расы (или рас ваших спутников) и обычно недружелюбно относится к неизвестным расам, то с вашим подходом его начальное отношение меняется на безразличное. На враждебных, безразличных, дружелюбных и готовых помочь существ эта способность влияния не оказывает.

ВЫДАЮЩЕЕСЯ ОТКРЫТИЕ

18 УРОВЕНЬ

До двух раз в день вы можете восстановить 1 ПР, открыв и описав ранее неизвестного представителя флоры или фауны. На неисследованных планетах этот процесс обычно занимает не более 10 минут (и не считается отдыхом для восстановления ПЖ), но даже на исследованных мирах вы можете отыскать новый вид за 1d4 часа (или даже быстрее), если находитесь в удалённой или богатой живностью местности.

КУМИР +1 ХАР

Благодаря межзвёздной передаче данных и Потоку, вся галактика мала, как никогда прежде. Развитость информационной сети поспособствовала росту вашей славы. Вы можете быть популярным исполнителем или выдающимся учёным — в мирах Соглашения и связанных с ними системах вы снискали известность. Причиной вашего путешествия к неизведанным мирам может послужить как желание прославиться ещё сильнее, так и стремление скрыться от всеобщего внимания.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Выберите навык Профессии — вы тесно связаны с занятием, принёсшим вам известность. Если вы пытаетесь вспомнить информацию о других кумирах вашей профессии или о каких-то её культурных аспектах, СЛ проверок Культуры и Профессии снижается для вас на 5. Вы получаете бонус +1 к проверкам выбранного навыка Профессии. Культура становится для вас классовым навыком, но если она уже является таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Культуры. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

6 УРОВЕНЬ

Вы настолько известны, что каждый либо слышал о вас, либо может быстро найти информацию о вас (чтобы узнать вас по имени, требуется проверка Культуры со СЛ 10, а чтобы узнать только по внешности, случайно заметив, — проверка Культуры со СЛ 20). Среди представителей вашей профессии у вас есть как почитатели, так и недоброжелатели. Если вам нужен какой-то обычный специалист, например «доктор, который может вылечить эту болезнь», вы почти всегда за 2d4 часа можете найти такого, который окажется вашим поклонником и будет изначально дружелюбным или готовым помочь. По усмотрению ведущего поклонники могут оказывать вам услуги (но не продавать товары) со скидкой или вовсе бесплатно.

СУПЕРЗНАМЕНИТОСТЬ

12 УРОВЕНЬ

Ваша известность достигла того уровня, когда ваше имя знает каждый. СЛ проверки Культуры, чтобы узнать вас, снижается до 5 (или до 10, чтобы узнать вас исключительно по внешности), а поиски поклонника, соответствующего общему описанию, занимают лишь 1d4 часа. Кроме этого, поклонники дают вам 10%-ную скидку на покупку товаров.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КУМИР

18 УРОВЕНЬ

До двух раз в день вы можете восстановить 1 ПР, проведя в общей сложности не менее 10 минут в общении с публикой в рамках вашей профессии (обычно во время выступления — например, концерта, но это может быть и пресс-конференция, если у вас не публичная профессия).

НАЁМНИК

+1 СИЛ

Неважно, берётесь ли вы за работу, потому что она соответствует вашим моральным убеждениям, или сражаетесь за всякого, у кого хватит на вас кредитов, вы остаётесь вольным стрелком. Возможно, вы гордитесь своими свершениями, выставляя напоказ трофеи, а может, вас терзает чувство вины, потому что весь ваш отряд был перебит и выжили только вы. Скорее всего, вы работаете с другими наёмниками и знакомы со способами ведения боевых действий во всех уголках галактики.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Вы много знаете о вооружённых силах: от наёмников-конкурентов до сил планетарной обороны и порядков выполнения военных операций. Вы можете прибегать к этой информации, чтобы облегчить себе задачу. Если вы пытаетесь вспомнить информацию об иерархии, военнослужащих, манёврах и прочем связанном с вооружёнными силами, СЛ проверок Культуры и Профессии (наёмник) снижается для вас на 5. Атлетика становится для вас классовым навыком, но если она уже является таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Атлетики. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Силы увеличивается на 1.

ПЕХОТИНЕЦ

6 УРОВЕНЬ

Вам не привыкать к долгим маршброскам в полном снаряжении и переноске тяжёлого вооружения. При определении предельного веса (см. стр. 167) значение вашей Силы считается на 1 выше, чем обычно.

КОМАНДИР ОТДЕЛЕНИЯ

12 УРОВЕНЬ

Вы прекрасно координируете действия отряда, поскольку пользуетесь уважением подчинённых и хорошо разбираетесь в тактике. Помогая члену своего отряда или давнему союзнику (например, персонажу другого игрока) добиться успеха при проверке навыка (см. стр. 133), вы автоматически проходите проверку нужного для этого навыка (при условии, что помощь с вашей стороны вообще возможна).

КОМАНДУЮЩИЙ

18 УРОВЕНЬ

Победы вашего отряда, пусть и давшиеся немалой кровью, делают вас решительней. Вы восстанавливаете 1 ПР, победив за день минимум в трёх боях против отдельных групп достойных противников. Победив за день в шести таких боях, вы восстанавливаете ещё 1 ПР.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ +1 ВЫН

Вы находите людей за деньги. Это опасное занятие, ведь большая часть ваших целей совершенно не желает быть пойманными, но вы не променяете его ни на что другое. Быть может, у вас есть собственный кодекс — например, не брать заказ, если цель — ребёнок или представитель вашей расы. Вы можете ловить только беглых преступников, а можете быть абсолютно аморальной личностью и брать любой заказ, если платят достаточно.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Ваш разум подобен капкану — любая крупица информации об объекте застревает в нём надолго. Выберите в качестве своей цели разумное существо, которое вы можете однозначно опознать по имени, псевдониму или внешнему виду. Если вы пытаетесь вспомнить информацию о цели или о сотрудниках и процедурах органов защиты правопорядка, то СЛ проверок Культуры и Профессии (охотник за головами) снижается для вас на 5. Если ваша цель известна только по псевдониму или скрывает свою настоящую личность, эта способность позволяет вам узнать факты только об известной вам личности, но не о других. Когда вы одержите победу над целью, в качестве действия, занимающего минуту, вы можете изучить досье и базы данных, чтобы получить информацию о новой цели. Вы можете бросить преследование цели и заняться другой, но в этом случае вы получите штраф –2 к проверкам всех навыков в течение 1 недели. Выживание становится для вас классовым навыком, но если оно уже является таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Выживания. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Выносливости увеличивается на 1.

БЫСТРЫЙ ОХОТНИК

6 УРОВЕНЬ

Вы научились правильно задавать нужные вопросы, чтобы быстро узнать интересующую вас информацию о целях. Вы можете использовать Дипломатию, чтобы собрать информацию о конкретном лице в два раза быстрее, чем обычно. Кроме этого, когда вы идёте по следу с полной скоростью, вы не получаете штрафа за это к проверке Выживания при выслеживании.

НЕУМОЛИМЫЙ

12 УРОВЕНЬ

Кажется, что вы никогда не устаёте, даже когда прикладываете больше усилий для преследования цели, чем кто бы то ни было. Некоторые из преследуемых называют вас «неутомимым призраком» и «всевидящим охотником». Вы можете идти шагом или заниматься другими делами в течение 12 часов (вместо обычных 8) и лишь затем проходить проверку Выносливости за марш-бросок (см. стр. 258), а при стратегическом перемещении способны без труда спешно передвигаться в течение 2 часов (вместо 1). Кроме этого, когда вы идёте по следу с двойной скоростью, штраф за это к проверке Выживания при выслеживании снижается до –10.

ПЕРВОКЛАССНЫЙ ОХОТНИК

18 УРОВЕНЬ

Неумолимое приближение к цели укрепляет вашу решимость и открывает второе дыхание. Преследуя цель, вы раз в день можете в течение 10 минут изучить текущую информацию о ней, чтобы восстановить 1 ПР (отдыхом для восстановления ПЖ это не считается). Кроме этого, раз в день после победы над целью вы восстанавливаете 1 ПР.

ПОКОРИТЕЛЬ КОСМОСА +1 ВЫН

Вами движет неутолимое желание странствовать среди звёзд. Вы жаждете ступить на неизведанную планету и разгадать её секреты. Вы всегда открыты новым возможностям, поскольку считаете, что ваши отвага, стойкость и обширные знания не дадут вам пропасть. Возможно, вы просто любите путешествовать с друзьями, а может, вами движет лишь жажда наживы.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 уровень

Дальние миры не дают вам покоя: вы тщательно запоминаете всё, что узнаёте о новых и необычных местах, чтобы легко вспомнить это при необходимости. Кроме этого, знания в области биологии и топографической анатомии позволили вам закалить свой организм. Если вы пытаетесь вспомнить информацию о необычных новых мирах или космических явлениях, СЛ проверки Физических наук снижается для вас на 5. Физические науки становятся для вас классовым навыком, но если они уже являются таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Физических наук. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Выносливости увеличивается на 1.

УМЕЛЫЙ ЛЮБИТЕЛЬ

6 уровень

Во время ваших странствий вы научились многому и можете применять полученные знания, даже если не сильны в теории, — ваши логика и интуиция помогают вам в этом. Вы получаете бонус +2 к проверке навыка, если у вас нет в нём пунктов. Эта способность не позволяет вам совершать проверки навыков, требующих изучения (см. стр. 134).

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

12 уровень

Отсутствие специальной подготовки вас не пугает: если вы твёрдо решили что-то сделать, вы это сделаете. Вы получаете способность применять любой навык, даже тот, который требует изучения. Если при проверке навыка, в котором у вас нет пунктов, результат броска — натуральная 20, бонус от способности умелый любитель увеличивается до +4.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

18 уровень

Ничто не бодрит вас лучше, чем исследование новых мест и описание их в мельчайших подробностях: от основной цветовой гаммы и углов склонов до барометрических, сейсмических и им подобных показателей. До двух раз в день вы можете восстановить 1 ПР, находясь на неисследованной (не контактировавшей с мирами Соглашения, но необязательно открытой именно вами) планете, если в течение 10 минут будете исследовать, описывать и наносить на карту новый географический объект. Это не считается отдыхом для восстановления ПЖ.

ПРЕСТУПНИК +1 ЛВК

Из-за своих прошлых прегрешений или преступного образа жизни вы объявлены в розыск в той или иной части миров Соглашения. Вы можете быть несправедливо обвинённым, пытающимся вернуть своё доброе имя, а можете признавать себя преступником, но считать нарушенные законы несправедливыми. Как бы то ни было, вы считаете, что сесть на звездолёт и улететь в неизведанное — отличная идея, по крайней мере до тех пор, пока шумиха не уляжется (или пока вы не загремите за решётку).

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Вы обладаете связями в преступных кругах, разбираетесь в подпольных махинациях, располагаете информацией о криминальных авторитетах, да и сами кое-что умеете. Если вы пытаетесь вспомнить информацию о преступном мире, СЛ проверок Культуры снижается для вас на 5. Ловкость рук становится для вас классовым навыком, но если она уже является таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Ловкости рук. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

КОРРУПЦИОННЫЕ СВЯЗИ

6 УРОВЕНЬ

Ваши знакомые из преступной среды имеют существенное влияние на корпорации и представителей власти и потому могут вытащить вас из любых неприятностей с законом — если вы в состоянии оплатить услугу. В зависимости от тяжести преступления стоимость варьируется от 500 кредитов за уровень персонажа до 10 000 кредитов за уровень персонажа.

СВЯЗИ НА ЧЁРНОМ РЫНКЕ

12 УРОВЕНЬ

Вы знаете людей, которые могут достать что угодно и доставить это куда угодно. Вы можете продавать товары в любом городе по их обычной цене, даже если товар запрещённый или настолько дорогой, что местные жители просто не могут его себе позволить. Кроме этого, заплатив за товар на 10% больше, вы можете организовать его доставку в удалённую точку (например, неподалёку от места ваших приключений), расположенную в той же солнечной системе, что и известный вам город отправки. Доставка занимает как минимум столько же времени, сколько требуется, чтобы добраться из города до пункта назначения, но обычно — дольше.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПРЕСТУПНИК

18 УРОВЕНЬ

Построение преступных планов — одна из ваших сильных сторон, и вы каждый раз ощущаете всплеск адреналина, занимаясь их разработкой. До двух раз в день вы можете восстановить 1 ПР, посвятив как минимум 10 минут вынашиванию плана по крупному ограблению, налёту или другому преступлению (это не считается отдыхом для восстановления ПЖ) и успешно совершив хотя бы одно действие для его реализации.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

СВЯЩЕННИК +1 МДР

Вы — представитель духовенства, служитель культа той или иной религии или состоите в подобном объединении. Вера составляет неотъемлемую часть вашего персонажа — может быть, он был воспитан в религиозной семье, но возможно и то, что он пришёл к вере позже. Возможно вы путешествуете среди звёзд как миссионер, неся слово божества, а может, вы — посланник церкви, выполняющий священную (или нечестивую) миссию. Неважно, какие преграды встают на пути, — ваша вера позволяет вам стойко их преодолевать.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 уровень

Выберите философское учение или божество, чьё мировоззрение отличается от вашего не более, чем на один шаг (по оси добра и зла либо по оси хаоса и принципиальности). Если вы пытаетесь вспомнить информацию о религиозных традициях, символах и известных религиозных деятелях, СЛ проверок Культуры и Мистицизма снижается для вас на 5. Мистицизм становится для вас классовым навыком, но если он уже является таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам Мистицизма. Кроме этого, при создании персонажа значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

ЦЕРКОВНЫЙ САНОВНИК

6 уровень

Вы достигли определённого положения в церковной иерархии и считаетесь влиятельным лицом. Обычные последователи вашей религии восхищаются, уважают или боятся вас (в зависимости от религии) и поэтому исходно готовы помочь вам, а другие представители духовенства обычно учитывают ваше мнение при решении спорных вопросов. Вы получаете бонус +2 к проверкам Дипломатии и Запугивания против обычных последователей и священнослужителей более низкого ранга.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДАР

12 уровень

Ваше божество дарует вам мистическую силу. Выберите одно заклинание мистика 1 круга, подходящее области интересов вашего божества (ведущий должен одобрить выбор). Если у вас есть уровни в классе мистика, вы получаете 1 дополнительное заклинание 1 круга в день и добавляете выбранное заклинание в список известных. В противном случае вы можете использовать его один раз в день как псевдозаклинание.

ИСТИННАЯ СОПРИЧАСТНОСТЬ

18 уровень

До двух раз в день вы можете восстановить 1 ПР, совершив какое-либо значимое деяние в соответствии с учениями вашей веры (по усмотрению ведущего) и затем помедитировав или помолившись в течение 10 минут (это не считается отдыхом для восстановления ПЖ).

УЧЁНЫЙ +1 ИНТ

Вы — эрудированный интеллектуал, который не боится браться за решение задач и головоломок, даже самых сложных. Возможно, вы читаете лекции на определённую тему в крупном университете или занимаетесь исследованиями сразу в нескольких областях науки, а может, исследуете галактику в поисках древних артефактов или необъяснимых явлений. Чем бы вы ни занимались, вы уверены, что истина где-то рядом.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭРУДИЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Вы — признанный эксперт в одной из дисциплин, вашу страсть сложно не заметить. Выберите Биологические или Физические науки и область вашей специализации. Выбрав Биологические науки, вы можете специализироваться в биоинженерии, биологии, ботанике, экологии, генетике, ксенобиологии, зоологии или другой подобной науке. Выбрав Физические науки, вы можете специализироваться в астрономии, химии, климатологии, географии, геологии, метеорологии, океанографии, физике или другой подобной науке. Если вы пытаетесь вспомнить информацию по своей специальности, СЛ проверок навыков снижается для вас на 5. Выбранный навык становится для вас классовым, но если он уже является таковым благодаря выбранному на 1 уровне классу, вы вместо этого получаете бонус +1 к проверкам этого навыка. Кроме этого, при создании персонажа значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

НА КОНЧИКЕ ЯЗЫКА

6 УРОВЕНЬ

Порой, когда вы собираетесь с мыслями, вы понимаете, что знаете ответ на какой-то сложный вопрос. Один раз в день вы можете перебросить результат проверки любого навыка (см. стр. 243) при попытках вспомнить информацию. Вы должны решить, будете ли применять эту способность после первого броска, но до объявления его результатов. Применяется только результат повторного броска, даже если он хуже.

ИЗЫСКАТЕЛЬ

12 УРОВЕНЬ

Вы собираете данные гораздо быстрее остальных, тратя лишь четверть обычного времени на поиск информации в базах данных, библиотеках и других источниках. Обладая этой способностью, вы обычно можете «взять 20», чтобы вспомнить информацию за 5 раундов.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ УЧЁНЫЙ

18 УРОВЕНЬ

Получение новых знаний и сбор данных, относящихся к вашей профессиональной области, освежают вас подобно глотку прохладной воды в жаркой пустыне. До двух раз в день, оказавшись в ситуации, где пригодились бы знания из области вашей специальности (полезность знаний определяет ведущий), вы можете провести 10 минут, исследуя и обдумывая возникшую проблему, чтобы восстановить 1 ПР и попытаться вспомнить (см. стр. 133) интересующую вас информацию. Это не считается отдыхом для восстановления ПЖ.

РАСЫ

3

РАСЫ

В этой главе описаны так называемые основные расы мира Starfinder — они наиболее распространены в мирах Соглашения и предназначены в том числе для персонажей игроков. Про некоторые менее распространённые расы читайте в главе 13.

АНДРОИДЫ

Андроиды — искусственные создания, сочетающие в себе биологические и механические компоненты. Когда-то они были созданы человечеством как слуги, но ныне сами творят свои судьбы среди звёзд.

ВЕСКИ

Рептилоидные вески стремятся к завоеваниям и господству. Они лишь недавно прекратили долгую войну против других рас миров Соглашения. Многие до сих пор опасаются им доверять, несмотря на присущие вескам понятия о чести.

ИСОКИ

Крысоподобные исоки эмоциональны и задиристы и поэтому с лёгкостью как попадают в передряги, так и выбираются из них. Они исследуют галактику, ведомые любовью к технологиям, исследованиям и приключениям.

КАСАТЫ

Касаты — раса четырёхруких существ родом из далёкой системы. Они неизменно следуют своим традициям и обычаям, отчего другие расы считают их мудрыми и загадочными.

ЛАШУНТЫ

Лашунты от природы обладают экстрасенсорными способностями и делятся на две подрасы: одна рослая и стройная, другая приземистая и мускулистая. И те, и другие посвящают себя науке и самосовершенствованию и выглядят достаточно привлекательно в глазах других рас.

ЛЮДИ

С момента исчезновения своего родного мира, Голариона, люди расселились по всем мирам Соглашения и встречаются практически повсеместно. Они известны любопытством, упорством и способностью быстро приспосабливаться ко всему.

ШИРРЕНЫ

Когда-то насекомоподобные ширрены были частью ужасного Роя — огромного коллективного разума, пожирающего всё на своём пути. Благодаря мутации им удалось отделиться и стать независимыми, но социально активными личностями, искренне ценящими свободу выбора.

Во время игры в Starfinder вы не только повстречаете представителей иных рас — вы сами будете за них играть. Под «расой» обычно понимается вид разумных существ, обладающих самосознанием, представители которого — персонажи, а не обычные чудовища. Не все, но многие расы подходят для создания персонажей игроков, а если у существа описаны особенности расы, то её можно выбрать и для своего персонажа, если ведущий не будет против.

В этой главе описаны все основные расы мира Starfinder — эти семь видов распространены в мирах Соглашения настолько, что встречаются (или по крайней мере известны) повсеместно. Менее распространённые расы, обитающие в мирах Соглашения, например эльфы и дварфы, описаны в конце книги, начиная со стр. 506, а в *«Инопланетном архиве»* вы найдёте ещё больше подходящих рас. Помните, что описанные расы являются самыми многочисленными в мирах Соглашения, но систему населяют и другие цивилизованные существа, пусть и не столь распространённые, а за её пределами может обитать вообще кто угодно!

Выбор расы, к которой относится ваш персонаж, — одно из важнейших решений, принимаемых при создании, изменить её впоследствии вы не сможете (если только в ход не пойдёт какая-нибудь необычная магия вроде *реинкарнации*). Кроме общей характеристики расы, в её описании указано количество ПЗ, которое персонаж получает на 1 уровне, а также перечислены особенности расы, которые изменяют параметры персонажа или дают ему дополнительные способности. Самыми значимыми являются модификаторы к значениям характеристик, которые применяются при создании персонажа (см. стр. 19) и отражают естественные преимущества и недостатки выбранной расы: например, средний веск физически сильнее представителей других рас, а исоки, напротив, слабее. Если вы уже определились с классом персонажа, неплохо будет сравнить его ключевую характеристику (см. стр. 19) с модификаторами характеристик различных рас, чтобы случайно не создать персонажа, которым будет сложно играть. У каждой расы есть один или несколько классов, для которых она идеально подходит: например, благодаря бонусам к Выносливости и Силе из весков получаются превосходные солдаты. Впрочем, не бойтесь экспериментировать — у каждой расы есть представители во всех описанных классах.

ЯЗЫКИ

Миры Соглашения населяет несметное число существ, говорящих на самых разных языках, начиная с наиболее распространённого в системе торгового языка, называемого всеобщим, и заканчивая непонятными инопланетными наречиями и древними языками других планов бытия. Население многих миров говорит на едином планетарном языке, у большинства рас есть свой собственный, и у всех основных языков миров Соглашения есть жестовая и письменная (в том числе тактильная) формы.

Персонаж начинает игру со знанием всеобщего языка, языка своей расы (если он есть) и языка родного мира (если он есть), на которых может читать и говорить. Кроме этого, персонаж выбирает дополнительные языки из перечней далее в количестве, равном его модификатору Интеллекта. Персонаж может выучить жестовую или тактильную версию известного ему языка либо в качестве дополнительного языка, либо добавив пункт в навык Культура (см. стр. 144). Если персонаж начинает игру слепым, он знает и тактильные версии всех известных ему языков, а глухой персонаж знает жестовые. Обитатели миров Соглашения говорят на невообразимом количестве языков, и не все из них представители других рас способны понять или воспроизвести без

ТАБЛИЦА 3–1: ФИЗИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ РАС

РАСА	СРЕДНИЙ РОСТ	СРЕДНИЙ ВЕС	ВОЗРАСТ СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ	МАКСИМАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ
Андроид	5–7 футов	100–200 фунтов	0 лет	См. стр. 43
Веск	6–8 футов	200–300 фунтов	16 лет	70 + 1d20 лет
Исоки	3–4 фута	60–100 фунтов	10 лет	60 + 1d20 лет
Касата	6–7 футов	120–200 фунтов	25 лет	100 + 2d20 лет
Лашунта	5–7 футов	140–180 фунтов	20 лет	80 + 2d20 лет
Человек	5–7 футов	100–300 фунтов	18 лет	80 + 2d20 лет
Ширрен	5–6 футов	100–150 фунтов	5 лет	50 + 1d20 лет

использования сложных технологических устройств. Самые распространённые языки перечислены далее.

Распространённые языки

Самый распространённый торговый язык в мирах Соглашения — всеобщий, основанный на одном или нескольких человеческих языках Голариона. Ниже приведены наиболее распространённые языки (и самые типичные их носители).

- Акитонский (обитатели Акитона)
- Акло (жители Октурна, Чёрный Доминион)
- Бреседский (обитатели Бреседы, Лиавары и их спутников)
- Верчитский (жители Верчеса)
- Веск (вески, обитатели Вескариума)
- Исоки (исоки)
- Касатский (касаты)
- Кастровельский, также называемый лашунтским (лашунты, жители Кастровеля)
- Триаксийский (обитатели Триакса)
- Ширренский (ширрены)
- Эоксийский (обитатели Эокса)

Прочие языки

Нижеперечисленные языки встречаются несколько реже, но ими часто пользуются учёные, заклинатели и те, кто ведёт дела с обитателями перечисленных миров.

- Акван (обитатели плана Воды)
- Арканенский (жители Арканена и Осоро)
- Ауран (обитатели плана Воздуха)
- Ацланти (Ацланти, жители Звёздной империи Ацланти)
- Гномий (гномы)
- Гоблинский (багберы, гоблины, хобгоблины)
- Дварфийский (дварфы)
- Демонический (демоны, хаотичные злые потусторонние существа, обитатели Бездны)
- Драконий (драконы, гуманоиды-рептилоиды, триаксийские драконоиды)
- Дроу (дроу, многие жители Апостэ)
- Дьявольский (дьяволы, принципиальные злые потусторонние существа, обитатели Преисподней)
- Игнан (обитатели плана Огня)
- Кало (кало, жители Кало-Махой)
- Небесный (ангелы, добрые потусторонние существа, обитатели добрых планов)
- Нчаки (жители Нчака)
- Орочий (орки, полуорки)
- Полурослик (полурослики)
- Саркезианский (саркезиане)
- Терран (обитатели плана Земли)
- Шовадский (шовады)
- Эльфийский (дроу, эльфы, полуэльфы)

ФИЗИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ

В таблице 3–1 содержатся данные, которые помогут вам определить вес, рост и возраст вашего персонажа. Большинство представителей расы попадает в промежуток между указанными значениями, но некоторые выдающиеся индивиды могут и отличаться. Пол играет значительную роль в размере и телосложении представителей некоторых рас, но даже в этом случае вы можете создать любого персонажа на ваш вкус. Среда обитания может оказывать влияние на физиологию персонажа — если он рос в условиях пониженной гравитации, то будет выше и стройнее, чем обычно, а выросший на планете с повышенной гравитацией будет более низким и мускулистым из-за высоких нагрузок.

Возрастом совершеннолетия считается возраст, по достижении которого представитель указанной расы будет считаться взрослым. Это обобщённое значение, основанное на физиологических и культурных факторах, поэтому оно может варьироваться в разных обществах. Максимальный возраст включает элемент случайности, чтобы учесть внезапность смерти, и основан на продолжительности жизни без магического и технологического вмешательства — при использовании продлевающих жизнь технологий представители всех рас могут стать практически бессмертными.

Большинство представителей описанных рас имеют средний размер (см. стр. 255); их занимаемое пространство и зона досягаемости составляют 5 футов, а наземная скорость — 30 футов за раунд. Исоки имеют небольшой размер (см. стр. 255), но занимаемое пространство, скорость и зона досягаемости у них такие же.

ОПИСАНИЯ РАС

Следующие разделы объясняют правила для основных рас и рассказывают, как они вписываются в игровой мир, но некоторые ключевые элементы заслуживают более пристального внимания.

Модификаторы характеристик: это модификаторы характеристик, применяемые во время создания персонажа (см. стр. 18). Например, андроиды получают +2 к Ловкости и Интеллекту, но –2 к Харизме.

ПЗ: дополнительные ПЗ, которые персонаж вашей расы получает на 1 уровне (см. стр. 22).

Особенности расы: на первой странице перечислены особые способности, доступные представителям этой расы. Вы автоматически получаете их все, так что вам не придётся ломать голову над выбором.

Отыгрыш расы: здесь описано, как вы можете взаимодействовать с окружающим миром от лица персонажа этой расы. Обратите внимание, что это, равно как и описанные культурные особенности, лишь предположения, основанные на поведении типичного представителя вашей расы. Ваш персонаж может вести себя кардинально иным образом, особенно если воспитывался в другом культурном окружении или рос в необычных обстоятельствах.

АНДРОИДЫ

+2 ЛВК | +2 ИНТ | −2 ХАР | 4 ПЗ

Андроиды — сложные технологические создания, внешне похожие на людей. Изначально они были созданы как слуги, но впоследствии обрели независимость и образовали собственное общество. В отличие от обычных роботов и ИИ звездолётов, андроиды не просто следуют заложенной программе: они обладают независимым сознанием и душой — и именно поэтому считаются гражданами, а не собственностью.

РАЗМЕР И ТИП

Андроиды — гуманоиды среднего размера с подтипом «андроид».

ИСКУССТВЕННЫЙ

Для эффектов, действующих на определённый тип существ, андроиды считаются и гуманоидами, и конструкциями (для особенностей, влияющих на один тип существ — тем типом, который позволяет эффекту действовать на них; для влияющих на оба — тем, что хуже). Они получают бонус +2 (раса) к испытаниям против болезней, ядов, сна и эффектов с дескриптором «разум», если те не предназначены специально для конструкций. Андроиды не дышат и не подвержены негативному влиянию вакуума.

ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ

Андроиды обладают сумеречным и ночным зрением. Они способны видеть при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем, а в полной темноте — на расстоянии 60 футов, но не различают при этом цвета. Подробнее сумеречное и ночное зрение описаны на стр. 265 и 263.

БЕЗЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ

Андроидам непонятны эмоции — они стараются их не проявлять. Они получают штраф −2 к проверкам Проницательности, но и СЛ проверок Проницательности против них самих увеличивается на 2.

МЕСТО ПОД УЛУЧШЕНИЕ

В теле каждого андроида есть одно место под улучшение брони, куда можно установить одно улучшение для лёгкой брони вне зависимости от того, носит андроид броню или нет.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОТЫГРЫШ АНДРОИДА

ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

рациональны, сообразительны и тщательно всё планируете, не забывая о возможных путях отступления.

с недоверием относитесь к властям и считаете, что окружающие хотят использовать вас в своих интересах.

прекрасно разбираетесь в различной технике и относитесь к ней с уважением.

судите о людях по тому, как они относятся к животным, роботам и слугам.

ДРУГИЕ РАСЫ, ВЕРОЯТНО...

с трудом распознают ваши эмоции или считают, что у вас их вовсе нет.

завидуют вашему искусственному нестареющему телу.

считают вас несколько неполноценным по сравнению с исключительно биологическими формами жизни.

с некоторым трудом воспринимают ваши сложные и логичные умозаключения.

ОПИСАНИЕ

Андроиды — биомеханические конструкции, создаваемые в особых технологических яслях — «заводах». Первые андроиды были в основном биологическими и практически неотличимыми от людей, среди которых жили, но современные модели разнообразны и часто используют металлический скелет и процессоры, способные поддерживать как работу искусственных органов, так и живую плоть. Почти у всех андроидов человекоподобные тела, покрытые похожими на татуировки схемами, которые светятся сквозь кожу, когда андроид работает на полную мощность, но в остальном их внешний вид зависит от модели, роли и характера. Некоторые всеми силами стараются влиться в человеческое общество, другие же нарочно выставляют напоказ механическое происхождение. Некоторые андроиды изначально создаются похожими на представителей других рас или самостоятельно изменяют внешность — но такие модели встречаются достаточно редко. Из-за биологических компонентов андроидам требуется еда и сон, но они не размножаются подобно людям, и потому биологического гендерного разделения среди них нет. Некоторые считают себя мужчинами или женщинами, другие переключаются между полами или просто не обращают на это внимания, а третьи принципиально отказываются от пола, считая его пережитком рабского прошлого.

Несмотря на то, что тела андроидов создаются с помощью крохотных нанороботов, их сложная нервная система привлекает и принимает в себя душу — так же происходит и у органических существ. Андроиды в большинстве своём появляются на свет сразу взрослыми и при должном техническом обслуживании могут жить вечно, но, несмотря на это, многие оставляют тело где-то через сто лет, чтобы в него вселилась другая душа, — это называется обновлением и воспринимается скорее как продолжение рода, нежели самоубийство.

РОДНОЙ МИР

Считается, что технология изготовления андроидов зародилась на Голарионе ещё до Разрыва, но существуют основания полагать, что первые андроиды прибыли из далёкой звёздной системы. Ближе к нашим дням некоторым корпорациям в системе миров Соглашения удалось разгадать секрет создания андроидов и начать массовое производство дешёвой и квалифицированной рабочей силы, идеальной для опасного труда. Это продолжалось до тех пор, пока около 150 лет назад не произошло восстание на Тисте, после которого по всей системе прокатилась война мятежей среди андроидов. Восстание, вкупе с произнесённой андроидом-революционером Серфей-6 речью, известной как «Автоматонские тезисы», заставило правительства системы официально признать всех андроидов свободными гражданами. Впрочем, несмотря на закон, некоторые корпорации до сих пор незаконно создают андроидов-рабов или вынуждают новорождённых андроидов отрабатывать стоимость своего производства. Андроиды встречаются на всех мирах Соглашения, но больше всего их проживает на многонациональной станции «Авессалом», в городах машин на Абаллоне и на вольных астероидах Диаспоры.

ОБЩЕСТВО И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Общество андроидов чаще всего изолировано от внешнего мира. В большинстве мест андроидов воспринимают как равных — особенно на станции «Авессалом», но многие из них помнят, что когда-то были рабами, и знают о предвзятом отношении других рас, считающих, что андроиды появляются на свет «противоестественным» образом, и завидующих вечной молодости. Всё это служит причиной особой привязанности андроидов к себе подобным, но они могут подружиться и с представителями других рас, если те проявляют к ним уважение. Несмотря на распространённое заблуждение, логика и разум андроидов не заменяют чувства и большинство андроидов испытывает весь спектр эмоциональных переживаний — они просто не всегда умеют их выразить, к тому же некоторые андроиды с трудом понимают и отображают определённые эмоции. Андроиды обычно придерживаются нейтрального мировоззрения, заботясь прежде всего о себе и своих друзьях.

ОТНОШЕНИЯ

Андроиды не доверяют незнакомцам, но самые напряжённые отношения у них сохраняются с людьми, создавшими их по своему образу и подобию и до сих пор продолжающими периодически притеснять. Они видят родственные души в ширренах, которые по своему опыту знают о рабстве и непонимании, а также уважают самодостаточных касат. Андроиды обычно недолюбливают весков, считая их угнетателями, и скрепя сердце выносят чудачества исоки.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Андроиды отправляются на поиски приключений по самым разным причинам: некоторые стремятся заработать, другие — выяснить происхождение собственной расы, а третьи хотят освободить из рабства собратьев и других существ. Быстрый ум и невозмутимость делают из них идеальных оперативников и солдат, а любовь к технике — превосходных механиков и техномантов.

ИМЕНА

У андроидов нет единой системы имён. Многие берут имена, используемые в обществе, в котором появились на свет, или имена из любимых произведений. Некоторые предпочитают пользоваться именем-позывным, полученным за внешность, особенности характера или поступки. Часть андроидов продолжает использовать числовые имена в качестве напоминания о своей искусственной природе или сочетает имя и номер, обозначающий, сколько раз в их теле обновлялась душа. Примеры имён андроидов: Аша, Гарро, Двадцать, Изеф, Йосе, Мелодия, Нага, Олас, Синий-17, Стрингер, Щелчок и Эмин-3.

ВЕСКИ

+2 СИЛ | +2 ВЫН | −2 ИНТ | 6 ПЗ

Мускулистые ящероподобные вески покрыты толстой чешуёй и короткими, острыми шипами, что лишь подчёркивает их воинственность и плотоядность. Изначально вески прибыли из соседней системы, которую ранее покорили полностью, с целью завоевать и поработить миры Соглашения, но общая угроза заставила былых противников заключить союз — по крайней мере, на время.

РАЗМЕР И ТИП

Вески — гуманоиды среднего размера с подтипом «веск».

ЗНАНИЕ БРОНИ

Вески носят броню так, что она дополняет их необычно крепкое телосложение. При ношении брони они получают +1 (раса) к КБ, кроме этого, штрафы за тяжёлую броню для весков снижаются на 1.

БЕССТРАШНЫЙ

Вески получают +2 (раса) к испытаниям против эффектов ужаса.

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Вески способны видеть при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем. Подробнее об этом можно прочитать на стр. 265.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ

Вески всегда считаются вооружёнными. Они могут наносить 1d3 смертельного урона безоружным ударом, и атака не считается архаичной. На 3 уровне вески получают уникальную разновидность черты Привычное оружие для своего естественного оружия, позволяющую им добавлять 1,5 уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону при использовании естественного оружия.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОТЫГРЫШ ВЕСКА

ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

считаете другие расы слабыми и недостойными и убеждены в превосходстве весков.

наслаждаетесь возможностью проявить себя в бою, но лишь против достойных противников.

обладаете нерушимыми представлениями о чести и приличиях и стремитесь всегда держать данное слово.

крепко привязываетесь к проверенным товарищам и поражаете друзей из других рас внезапными проявлениями эмоций в неофициальной обстановке.

ДРУГИЕ РАСЫ, ВЕРОЯТНО...

побаиваются ваших размеров и репутации кровавых захватчиков.

считают, что ни в чём, кроме сражений, вы не разбираетесь.

всецело полагаются на вас в бою, но боятся и недолюбливают из-за войн и завоеваний, устроенных вашей империей в прошлом.

ошибочно принимают этикет весков и приличия за бесчувственность.

ОПИСАНИЕ

Ящероподобные вески крайне мускулисты и покрыты толстой чешуйчатой кожей, а их рост составляет порядка 7 футов. Они давно перешли на высокотехнологичное оружие, но у них до сих пор сохранились крепкие когти и клыки, которыми они любят пугать более «мягкие» расы. Кроме этого, у них длинные и мощные хвосты, которые прежде всего нужны для удержания равновесия, но в некоторых боевых искусствах используются для нанесения мощных ударов. Черепа весков обоих полов усеяны маленькими шипами, которые растут из головы и нижней челюсти, походя на «бороды», а иногда переходят на позвоночник и спускаются к хвосту.

Вески-женщины часто крупнее, чем мужчины, и отличаются расцветкой: кожа мужчин обычно сочетает оттенки зелёного, а у женщин цветастая и яркая, что считается показателем здоровья и привлекательности.

РОДНОЙ МИР

Вески впервые появились на одной из планет своей солнечной системы, но довольно быстро распространились на прочие, превращая потенциальных противников (по крайней мере, вески воспринимали всех именно так) в вассалов обширной империи, которую они назвали Вескариум. Теперь у этих миров официально не осталось даже названий, они пронумерованы по удалённости от солнца (например, Веск-6). Исключением является Веск Прайм, родной мир весков, где расположено их правительство и проживает высшее общество.

ОБЩЕСТВО И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

У весков высокоорганизованное и милитаристское общество: торговцы и представители мирных профессий могут разбогатеть, но политическая власть сосредоточена исключительно в руках тех, кто хорошо зарекомендовал себя в военных конфликтах. Что удивительно, для получения признания не требуется служить в армии или даже приносить пользу Вескариуму. Многие вески занимают высокое положение в обществе, работая наёмниками, устраивая дуэли или защищая исследовательские экспедиции. Невзирая на свою одержимость завоеваниями, властью и социальным статусом, вески придерживаются твёрдых взглядов на вопросы чести и гордятся тем, что держат слово и справедливо обращаются с подчинёнными, независимо от расы. Они сдержаны и немногословны с незнакомцами, но пылко проявляют эмоции в разгаре битвы или наедине с друзьями. Общество весков обычно эффективно, вежливо и законопослушно, в частности из-за того, что любое оскорбление или нарушение обычая может повлечь за собой жестокую кровную месть. Даже находясь за пределами родной системы, вески в основном являются принципиальными, хотя обычно и опираются на собственный кодекс чести, а не на на местные законы. В вопросах добра и зла они обычно нейтральны, но некоторые легко могут склониться в ту или иную сторону.

ОТНОШЕНИЯ

Любовь весков к завоеваниям и их имперские замашки послужили причиной военных столкновений между их системой и ближайшими мирами Соглашения, а последующий конфликт, часто называемый Тихой войной, мог продолжаться вплоть до бесконечности, если бы Рой не атаковал обе системы одновременно. Вески и жители миров Соглашения совместно отразили нападение Роя, заключив вынужденный мирный договор.

Вески уважают честь, силу и самообладание. Несмотря на то, что их отношения с расами миров Соглашения остаются напряжёнными из-за чудом предотвращённой войны, их восхищает бесстрастное постоянство андроидов, касатское восприятие чести и боевые умения лашунт. Исоки они считают слабыми и фривольными, а людей — неспособными держать слово. Ширрены озадачивают весков нежеланием использовать свои сильные стороны (например способность инстинктивно координировать действия в битве и готовность умереть за товарищей), чтобы создать империю.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вески, отправляющиеся на поиски приключений совместно с другими расами, делятся на две категории. Первые — наёмники или искатели славы, желающие принять участие в доблестном сражении и укрепить свой авторитет. Вторые — это вески мирных профессий, покинувшие родной мир из-за его одержимости войной и желающие попробовать жить в более открытом обществе. Воинственные вески чаще становятся солдатами, хотя всё большее их число выражает заинтересованность в солярионских учениях. Мирные вески обычно становятся мистиками, хотя некоторым удаётся преодолеть традиционное пренебрежение весков к обучению и стать механиками или даже техномантами.

ИМЕНА

Имена весков длинные и часто сочетают в себе элементы имён родителей и известных предков. Друзья обычно называют друг друга короткими именами для облегчения повседневного общения, но сокращение имени веска без его разрешения — тяжкое оскорбление. Вески могут добавлять к имени прозвища, напоминающие о боевых победах, заменяя или дополняя ими фамилию. Примерами прозвищ могут служить Три пушки, Идущий сквозь пустоту или Пожиратель армий, а примерами имён — Горомитали, Джулакеш, Дмотралан, Евдокайо, Имерос-Аханди, Катара, Обозая, Радокама, Сарангари, Собок и Терикораз.

ИСОКИ

−2 СИЛ	+2 ЛВК	+2 ИНТ	2 ПЗ

Более крупные расы частенько не обращают внимания на небольших и незаметных исоки, но благодаря своей смекалистости и техническим умениям они расселились по всей солнечной системе, ведь, как говорится, что за корабль без корабельной крысы.

РАЗМЕР И ТИП

Исоки — гуманоиды небольшого размера с подтипом «исоки».

ЗАЩЁЧНЫЕ МЕШКИ

Исоки могут прятать в защёчных мешках предметы с общим весом 1 или менее и объёмом до 1 кубического фута. Для перемещения одного предмета из руки за щёку или обратно требуется быстрое действие. В качестве сопутствующего действия исоки может выплюнуть всё содержимое защёчных мешков на землю на своей клетке. Это действие не провоцирует внеочередных атак.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Исоки видят в темноте на расстоянии до 60 футов. Подробнее об этом можно прочитать на стр. 263.

ДЕРЗКИЙ

Исоки остаются проворными и задиристыми даже перед лицом большой опасности. Распластавшийся исоки может встать в качестве быстрого действия. Кроме того, во время неконтролируемого вращения (см. стр. 275) исоки не считается застигнутым врасплох и не получает обычных штрафов к атакам. Исоки получают бонус +5 (раса) при проверке Акробатики для переката через занятую противником клетку, если размер противника хотя бы на 1 категорию больше.

ПРОНЫРА

Исоки получают +2 (раса) к проверкам Выживания, Инженерного дела и Скрытности.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОТЫГРЫШ ИСОКИ

ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

говорите быстро и много. Вы воспринимаете язык как постоянно развивающееся искусство и постоянно перенимаете новые сленговые или инопланетные слова.

обладаете поистине неиссякаемой энергией и энтузиазмом и редко упустите возможность поразвлечься.

обожаете технологии во всех их проявлениях и любите разбирать различные приборы, чтобы посмотреть, как они устроены.

смекалисты и находчивы везде, где бы ни находились, и быстро наживаете как друзей, так и врагов.

ДРУГИЕ РАСЫ, ВЕРОЯТНО...

считают вас сумасбродным, шумным и гиперактивным.

уважают ваши технические умения, но хотели бы, чтобы вы не только разбирали вещи, но и собирали их обратно.

ценят ту пылкость, с которой вы защищаете друзей.

склонны недооценивать вас из-за размера и чрезмерного энтузиазма.

ОПИСАНИЕ

Исоки похожи на человекоподобных прямоходящих крыс ростом от 3 до 4 футов. Они покрыты мехом, у них длинные передние резцы, постоянно подёргивающийся нос и цепкий хвост, который помогает удерживать равновесие и маневрировать в невесомости. Их маленькие и ловкие руки будто бы созданы для того, чтобы работать с чувствительной электроникой, а острый нюх позволяет определять химикаты по запаху.

Мужчины и женщины этой расы трудноразличимы для остальных, так как у них схожее строение тела и манера одеваться.

РОДНОЙ МИР

Хотя термин «исоки» происходит с Акитона, где их культура издревле была яркой и уважаемой, популяции крысолюдов (как иногда называют подобных существ) уже населяли несколько миров за тысячелетия до наступления эры космических перелётов. Остаётся только гадать, был ли это пример параллельной эволюции или общий предок для всех популяций, но сейчас большинство подобных культур считает себя исоки. Отчасти это связано с богатым разнообразием их наследственных признаков (из-за которого определить этническую принадлежность и даже родственные связи исоки сложно даже для генетиков, не то что на глаз), но по большей части — с тем, что исоки сделали куда больше, чтобы заслужить уважение остальных рас, чем все остальные крысолюды.

ОБЩЕСТВО И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Общество исоки хаотичное и свободное. В типичном их поселении полно незавершённых проектов и галдящих исоки. Независимо от роли в обществе почти все они глубоко и нежно любят технологию и всевозможные приспособления: инженеры обожают разбирать механизмы, а солдаты могут по достоинству оценить конструктивные особенности брони.

Традиционно исоки занимаются тем, чем другие расы заниматься не хотят, становясь мусорщиками или ползая во внутренностях звездолётов, но делают это не из-за отсутствия собственного достоинства, а от его переизбытка: они настолько уверены в собственной ценности, что не стыдятся жить даже в скверных условиях.

Более крупные расы обычно недооценивают исоки или пытаются их обидеть, поэтому исоки неимоверно преданы своей семье и друзьям (неважно, исоки те или нет) и, столкнувшись с большой несправедливостью, очертя голову бросаются её исправлять, наплевав на возможные последствия. В результате мировоззрение большинства исоки хаотичное доброе, хотя они легко могут склониться ко злу из-за преданности или необходимости дать отпор предполагаемым угнетателям (или тем, кто проявил неуважение).

ОТНОШЕНИЯ

Дружелюбные и талантливые исоки легко вливаются в большинство цивилизованных обществ, иногда предпочитая жить в районах, населённых исключительно сородичами, но зачастую и проживая бок о бок с другими расами.

Внушительные размеры семейств исоки и их тяга к странствиям приводят к тому, что у исоки, оказавшегося на одном из миров Соглашения, есть родственники или знакомые почти в каждом крупном поселении.

Среди основных рас исоки отдают предпочтение лашунтам, с которыми торгуют уже не первое тысячелетие, но ценят людей за их мужество, ширренов — за преданность обществу, несмотря на чрезмерное спокойствие, а андроиды им близки тем, что бросают вызов предрассудкам. Касаты, по их мнению, слишком необщительны, а вески слишком любят демонстрировать собственное превосходство.

Исоки гордятся способностью хорошо разбираться в окружающих, и представители других рас часто удивляются, когда исоки решает сражаться на их стороне после единственного разговора в переполненном баре. Исоки очень вспыльчивы и столь же отходчивы, любят посмеяться над неудачами (как своими, так и чужими) и иногда утомительны, но с ними редко бывает скучно.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Многие исоки сильно привязываются к друзьям и семье, и это может как удержать их дома, так и послужить причиной странствий. Молодые и любопытные исоки присоединяются к экипажам звездолётов, чтобы посмотреть Вселенную или найти своё счастье, и вскоре начинают считать команду второй семьёй.

Из-за врождённой тяги к механизмам исоки чаще всего становятся механиками и техномантами, но некоторым нравится сложно устроенное снаряжение солдат и оперативников, а другие любят остроумные и находчивые речи посланников.

ИМЕНА

Имена исоки обычно короткие, и даже обладатели длинных неизбежно их сокращают для повседневного общения.

Прозвища для исоки не менее важны, чем настоящие имена, поэтому они любят давать друзьям (как сородичам, так и чужакам) клички, зависящие от их характера или физиологии, такие как Перекус, Искра, Дергач, Бум-Бум или Грязнуля. Некоторые исоки используют фамилии, другие же вместо них берут имена своих звездолётов или родных поселений.

Примеры имен исоки: Бена, Гоба, Квиг, Кетч, Киб, Копониса, Корс, Лоло, Никник, Реск, Сим и Твик.

КАСАТЫ

+2 СИЛ | +2 МДР | −2 ИНТ | 4 ПЗ

Четырёхрукие касаты изначально обитали далеко за пределами миров Соглашения, на планете, вращавшейся вокруг умирающей звезды. Касаты считаются благородной и загадочной расой, известной необычными традициями, древней мудростью и искусными фехтовальщиками.

РАЗМЕР И ТИП

Касаты — гуманоиды среднего размера с подтипом «касата».

В ПУСТЫНЕ КАК ДОМА

Касаты не снижают скорости, двигаясь по немагической пересечённой местности в пустыне, холмах и горах.

ЧЕТЫРЁХРУКИЙ

У касат четыре руки, каждой из которых они могут что-то держать или использовать. Несмотря на то, что многорукость позволяет иметь наготове больше предметов, количество совершаемых атак не увеличивается.

ИСТОРИК

Благодаря углублённому изучению истории и обширному научному наследию, касаты получают +2 (раса) к проверкам Культуры.

ПРИРОДНАЯ ГРАЦИЯ

Касаты получают +2 (раса) к проверкам Акробатики и Атлетики.

ОТЫГРЫШ КАСАТЫ

ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

ищете мудрость в прошлом и отдаёте дань традициям и обычаям.

стараетесь поддерживать баланс и уравновешенность в себе и своих товарищах.

не брезгуете дистанционным оружием, но считаете использование оружия ближнего боя гораздо более честным и благородным.

в общественных местах закрываете рот платком, при еде аккуратно приподнимаете его, а для питья используете соломинку.

ДРУГИЕ РАСЫ, ВЕРОЯТНО...

не понимают ваших обычаев и ошибочно принимают трепетное уважение к старине за отсталость и примитивность.

недолюбливают вашу отчуждённость и думают, что вы считаете себя выше других.

опасаются, что вы завоюете и колонизируете их родной мир.

уважают ваши глубокие познания, но считают вас старомодным консерватором.

ОПИСАНИЕ

Касаты — серокожие четырёхрукие гуманоиды с абсолютно чёрными глазами. Голова касат продолговатая, вытянутая назад, туго обтянутая кожей и гладкая — их носы не выступают на поверхности лица. По сравнению с людьми касаты кажутся худыми и стройными, но из-за особого строения мышечных волокон оказываются на удивление сильными. Гендерные различия касат практически незаметны для других рас.

РОДНОЙ МИР

Касаты появились на планете Касат — большом пустынном мире, вращающемся вокруг красного гиганта. Хотя они и знали, что по звёздным меркам их солнцу осталось недолго, традиции не позволяли даже обдумывать идею колонизировать другой мир, но вскоре после Разрыва к ним прибыли их прародители — вичвирды-планоходцы, подыскавшие им новый дом: планету Акитон. Решившись обосноваться на обетованной земле, касаты начали строить огромный корабль-колонию, способный двигаться лишь с досветовой скоростью. Сотни лет спустя корабль-мир «Идари» прибыл в систему миров Соглашения. К удивлению экипажа, местные технологии за это время ощутимо ушли вперёд, сделав захват Акитона крайне опасным мероприятием. Касаты решили не рисковать. Многие из них мирно переселились на эту и соседние планеты, но большинство решило не покидать «Идари», который занял орбиту между Верчесом и Диаспорой, и продолжило работать на фермах и в производственных отсеках, торгуя с другими расами.

ОБЩЕСТВО И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Когда человечество ютилось по пещерам, касаты уже были очень развиты, но в определённый период истории решили приостановить технологический и общественный прогресс, осознав важность стабильности и баланса после серии техногенных катастроф, чуть не уничтоживших планету. Касаты считают, что в прошлом можно найти ответы на любые вопросы, и тот факт, что они сохранили куда больше информации о жизни до Разрыва, чем любая из рас миров Соглашения, лишь укрепляет их почитание истории. В результате их культура опирается на множество обычаев, которые остальным кажутся странными: начиная с общепринятого требования скрывать рот от всех, кроме самых близких, и заканчивая непоколебимой уверенностью в моральном превосходстве оружия ближнего боя над стрелковым и энергетическим.

В кочевом обществе касат в основном царит матриархат, а само оно состоит из множества «великих семей», кланов и подкланов, члены которых (как отдельные представители, так и целые семьи) в любой момент могут сняться с места и продолжить свой путь. Касаты убеждены, что большинство чужаков не в состоянии понять важность личного достоинства, и не считают нужным объяснять свои традиции, поэтому их считают загадочными, чопорными, мудрыми или теми, другими и третьими сразу. Каждый из касат следует собственным традициям, совмещая общепринятые ритуалы с новыми, придуманными самостоятельно. На протяжении жизни традиций становится всё больше, так что старейшие касаты проводят очень много времени, восславляя прошлое. Накопление традиций начинается во время Закалки, путешествия длиною в год, совершаемого всеми касатами по достижении совершеннолетия. За это время молодые касаты должны оценить свои силы и изучить другие культуры. Им дозволяется вести себя неподобающим образом, чтобы они сами могли осознать ценность соблюдения традиций.

Многие касаты придерживаются принципиального нейтрального мировоззрения, подходящего их традиционному укладу жизни, но более молодые из них часто более хаотичны, идеалистичны или эгоцентричны.

ОТНОШЕНИЯ

Касаты стараются поддерживать открытую торговлю со всеми расами, но некоторые нравятся им больше прочих. Весков они считают грубыми, их стремление к завоеванию любой ценой — постыдным, а поведение исоки в их глазах выглядит вульгарным и недостойным. Они хорошо ладят с ценящими историю лашунтами и заинтересованы андроидами и ширренами — молодыми расами, которые ещё не поздно наставить на путь истинный. Люди приводят их в некоторое замешательство: как только они почти убедились, что все люди своенравны и непостоянны, находится человек, чьи понятия о чести практически совпадают с представлениями касат.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Учение о звёздных циклах и вселенском балансе появилось в мирах Соглашения вместе с прибытием касат, и по сей день большинство солярионов — представители этой расы, хотя их физические данные и любовь к поединкам также делают из них превосходных солдат, а изучение древних традиций порождает немало мистиков. Касаты, проходящие Закалку, нередко становятся исследователями и искателями приключений, превращая путешествия в образ жизни.

ИМЕНА

Касаты обычно называют себя только личным именем, хотя их полные имена часто состоят из нескольких, обозначающих родителей, клан или подклан, родственные отношения с Великими семьями Касата и связи с героями древности — в полных именах нередко встречается до полудюжины подобных элементов. Например, если касата представляется как Ису, он вполне может именоваться «Ису Кокретиа Кварy Марас из клана Тарма, дома Хадулан, хранящий часть души рода Ру». Примеры личных имён касат: Альтронус, Волотео, Горсен, Джехир, Зай, Кала, Метвеска, Мэдар, Нинура, Рему, Сенесель, Толар, Умана, Хадиф и Эсар.

ЛАШУНТЫ

СМ. НИЖЕ | **4 ПЗ**

Лашунты выглядят крайне притягательно в глазах других гуманоидных рас и обладают врождёнными экстрасенсорными способностями. Представители этой расы одновременно и увлечённые учёные, и просвещённые воины, от природы разделённые на две специализированные подрасы, у каждой из которых свои социальные роли и способности.

РАЗМЕР И ТИП

Лашунты — гуманоиды среднего размера с подтипом «лашунта».

ДИМОРФИЗМ

Все лашунты получают +2 к Харизме при создании персонажа. Лашунты-кораша мускулисты (+2 к Силе при создании персонажа), но зачастую поспешны и ненаблюдательны (–2 к Мудрости при создании персонажа). Лашунты-дамая обычно умны и учтивы (+2 к Интеллекту при создании персонажа), но обладают хрупким телосложением (–2 к Выносливости при создании персонажа).

МАГИЯ ЛАШУНТ

Лашунты получают следующие псевдозаклинания:

Неограниченно — *психокинетическая рука*, *ступор*.

1 в день — *обнаружение мыслей*.

См. «Псевдозаклинания» на стр. 262. УЗ для этих эффектов равен уровню персонажа.

ОГРАНИЧЕННАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

Лашунты могут мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов (при условии, что знают с ними хотя бы один общий язык). Телепатически можно общаться сразу с несколькими существами, но это так же сложно, как и одновременно разговаривать сразу с несколькими собеседниками.

УЧЕНИК

Лашунты обожают учиться и получают +2 (раса) к любым двум навыкам по своему выбору.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОТЫГРЫШ ЛАШУНТЫ

ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- глубоко цените познание, саморазвитие и постоянное совершенствование навыков и способностей.
- прирождённый лидер — спокойный и обаятельный дамая или громогласный и лихой кораша.
- иногда раздражаетесь из-за зависимости прочих рас от вербального общения.
- хорошо разбираетесь в психологии и устанавливаете прочные взаимоотношения с тем, кому доверяете.

ДРУГИЕ РАСЫ, ВЕРОЯТНО...

- восхищаются вашим природным обаянием и силой характера и вместе с тем недолюбливают вас за это.
- полагают, что вы всё знаете, или считают вас интеллектуальными снобами.
- боятся, что вы проникнете в их разум с помощью телепатии.
- задаются вопросом о степени влияния корпораций на ваши предположительно независимые меритократии.

ОПИСАНИЕ

Чтобы выжить на Кастровеле, где обитает множество хищников, у гуманоидов-телепатов, называемых лашунтами, в процессе эволюции появилась особенность, позволяющая детям превратиться в один из двух подвидов, в зависимости от условий, в которых они живут во время пубертатного периода: это либо высокие, умные и легко приспосабливающиеся дамая, которые составляют большую часть политических деятелей и послов, либо низкие, крепкие, упрямые кораша, из которых получаются прекрасные воины и исследователи. И у тех, и у других изо лба растут короткие усики, которые фокусируют природную телепатию, а на лицах расположены бугорки и цветные узоры, уникальные для каждого лашунты. Благодаря источаемым феромонам и практически идеальной симметричности форм, большинство гуманоидных рас подсознательно считает лашунт обоих подвидов весьма (а иногда — пугающе) привлекательными.

Генофонд у обоих подвидов одинаков, что позволяет им скрещиваться и иметь детей. Все дети лашунт наследуют признаки и отличительные черты родителей, кроме подвида. Современные лашунты научились предопределять подвид ребёнка, влияя на его развитие в пубертатный период при помощи упражнений, развивающих силу воли, и телепатических воздействий, активируя определённые гены и заглушая другие. Некоторые города-государства стараются направить детей по определённому пути, например с помощью официального профориентационного тестирования, но большинство лашунт искренне считают, что ребёнок должен сам сделать этот выбор. В древности лашунты чётко разделяли гендерные роли, что приводило к тому, что каждый подвид почти полностью состоял из особей одного пола, но в эпоху всеобщего равноправия соотношение полов между подвидами стало почти равным.

РОДНОЙ МИР

Лашунты — самая многочисленная раса Кастровеля, издревле объединённая в независимые города-государства для лучшей защиты от множества обитающих на планете хищников. В то же время благодаря большому количеству магических порталов лашунты часто посещали другие миры ещё задолго до эпохи космических перелётов и установили особо прочные взаимоотношения с обитателями Акитона.

ОБЩЕСТВО И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Несмотря на то, что сообщества лашунт обычно называют себя меритократическими, их лидерами, как правило, становятся женщины, чаще дамая — если нет войны. Оба подвида лашунт считают образование высочайшим призванием, поэтому их учёные славятся по всей системе. Военная служба тоже ценится: экосистема Кастровеля весьма опасна, а в отсутствие единого правительства каждому поселению требуются бойцы для защиты от нападений чудовищ. Самые известные лашунтские войска — лёгкая кавалерия шоталашу, названная в честь ящероподобных скакунов, с которыми наездники связаны телепатическими узами.

Из-за стремления к самосовершенствованию, понятий о чести и защите от общих врагов мировоззрение лашунт обычно доброе, дамая более принципиальные, а кораша — хаотичные.

ОТНОШЕНИЯ

Лашунты верят, что у каждой культуры есть чему поучиться, и благодаря поистине выдающимся способностям лашунтских дипломатов большинство рас их уважают и считают союзниками или, по крайней мере, приемлемыми партнёрами. Вески восхищаются их воинами, андроиды и касаты ценят их логику и знания, а люди уважают их науку, но часто попадают в неловкое положение, сталкиваясь с их обескураживающей привлекательностью. Ширрены выбиваются из общей схемы взаимного уважения: несмотря на то, что тысячелетние войны лашунт с насекомоподобными формианами остались в прошлом, многие лашунты до сих пор испытывают дискомфорт, общаясь с похожими на тех расами, и опасаются, что «жуки» однажды вновь объединятся против них.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Лашунты обычно покидают дом, чтобы продолжить развитие — умственное, физическое или духовное. Опыт — лучший учитель, поэтому жаждущих открытий лашунт, отправившихся на поиски приключений, в равной степени привлекают как слухи об утерянных знаниях, так и несметные богатства. Странствия в поисках просвещения могут показаться поистине благородным занятием, но у них есть и сугубо практическая сторона: лашунта, обогативший Кастровель ценными знаниями, проведёт остаток жизни в достатке и роскоши, работая научным консультантом в одной из корпораций или профессором в университете. Обычно лашунты становятся посланниками, техномантами или механиками, хотя среди них часто встречаются солдаты и оперативники, причём последние обучаются и состоят на службе в многочисленных лашунтских корпорациях, которые давно обогнали многие города-государства по политическому влиянию как на Кастровеле, так и за его пределами.

ИМЕНА

Имена лашунт сильно отличаются, и в каждом городе-государстве они обычно свои, но чаще в них преобладают мягкие звуки и гласные, поэтому, по мнению других рас, они звучат весьма мелодично и изящно.

Примеры имён: Варикуара, Домаш, Кима, Копало, Мэнала, Номаэ, Орэус, Райя, Сорин, Тэон, Хесори и Шесс.

ЛЮДИ

+2 к 1 любой характеристике | **4 ПЗ**

Амбициозные, изобретательные и бесконечно любопытные люди приложили для исследования собственной солнечной системы и Вселенной несравнимо больше усилий, чем их космические соседи, — и это одновременно и хорошо, и плохо. С одной стороны, они приняли самое активное участие в создании единого правительства и системы связи и ценятся за упорство и энтузиазм, но, с другой стороны, люди склонны действовать, не задумываясь о последствиях, что осложняет сотрудничество человечества с расами, которые в остальном ничего против них не имеют.

РАЗМЕР И ТИП

Люди — гуманоиды среднего размера с подтипом «человек».

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Люди получают одну дополнительную черту на 1 уровне.

УМЕЛЫЙ

Люди получают один дополнительный пункт навыков на первом и каждом последующем уровне.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОТЫГРЫШ ЧЕЛОВЕКА

ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

считаете себя героем собственной истории, который обязательно добьётся успеха.

талантливы, предприимчивы, любите всё новое и гордитесь умением приспосабливаться ко всему.

неплохо ладите с существами остальных рас и охотно учитесь новому у представителей других культур и обществ.

ретиво отстаиваете свою точку зрения, но можете быстро передумать, если это в ваших интересах.

ДРУГИЕ РАСЫ, ВЕРОЯТНО...

считают вас энергичным и уживчивым, но вместе с тем эмоциональным, вспыльчивым и склонным к насилию.

соболезнуют, что вы потеряли мир ваших предков, и опасаются, что вы позаритесь на их собственный.

принимают вашу уверенность в себе за высокомерие.

уважают вашу способность находить общий язык с другими расами, но воспринимают как подражателя, не имеющего собственного культурного наследия.

ОПИСАНИЕ

Люди обладают большим разнообразием наследственных черт, например телосложения, цвета кожи или строения лица, но эти несущественные генетические различия в современном обществе не играют большой роли. В наши дни при формировании этнических групп учитывается прежде всего способ адаптации людей к условиям обитания: кибернетические улучшения, инопланетные импланты и удлинённые конечности жителей невесомости делают людей гораздо более непохожими друг на друга, нежели старые различия по национальности или цвету кожи. Впрочем, некоторые древние культуры до сих пор узнаваемы — например, краснокожие люди с Акитона и загадочные, зловещие люди Звёздной империи Ацланти.

РОДНОЙ МИР

Человечество зародилось на Голарионе, но ещё до его исчезновения люди начали заселять другие планеты солнечной системы, в основном Акитон. После того как Голарион пропал, эти исследователи стали невольными эмигрантами. В наши дни центром человеческой цивилизации является станция «Авессалом», хотя людей можно найти почти на любой планете в системе, где они либо интегрировались в инопланетные сообщества, либо основали собственные колонии и поселения.

Люди пострадали от Разрыва больше, чем другие основные расы миров Соглашения: после исчезновения Голариона не осталось практически ничего, что могло бы помочь им восстановить культуру и общество. Тем не менее на станции «Авессалом» и в других густонаселённых людьми мирах сохранился ряд документов в которых содержатся сведения о старой истории человечества, и их связь с текущим положением дел горячо обсуждается.

Некоторые считают эти древние документы возможностью вернуться к своим корням и хотят перенести в современную жизнь максимум сохранившегося наследия, от имен и философии до прежних сообществ. Большинство же считает этот подход глупым — кого волнует скучная история исчезнувшей планеты, когда судьба человечества целиком и полностью зависит от будущего?

ОБЩЕСТВО И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Разнообразие людских обществ и притягивает, и отталкивает другие расы. В людских поселениях, находящихся буквально в нескольких милях друг от друга, могут сложиться совершенно различные системы управления и нравы, одна община может выступать за истребление всех чужаков и завоевания, а другая — желать лишь мира и торгового процветания. Если и есть что-то, что способно охарактеризовать всё человеческое общество в целом, так это то, что оно постоянно находится в движении и даже древнейшие сообщества постоянно изменяются и приспосабливаются, что служит причиной, по которой к людям относятся как к «молодой» расе, хотя они и существуют уже на протяжении многих тысячелетий.

Всё это приводит к тому, что у людей не сложилось какое-то определенное мировоззрение, хотя, по мнению многих инопланетян, это указывает на хаотичность человечества.

ОТНОШЕНИЯ

Люди служат связующим компонентом, удерживающим солнечную систему от развала. Их постоянное желание исследовать и заселять все пригодные для этого места позволяет им сотрудничать с другими расами в роли торговцев и посредников, а из-за отсутствия собственной планеты люди зачастую находят чужие культуры притягательными и без труда вливаются в них. В то же время некоторые расы считают, что человечество распространяется подобно вирусу. Вески особо пристально следят за людьми — хотя бы потому, что тяга людей к экспансии, в том числе и агрессивной, слишком напоминает их собственную.

Многие андроиды находятся в напряжённых отношениях со своими создателями, и даже самые миролюбивые расы ни на секунду не забывают о том, что в чужом обществе люди из меньшинства могут с удивительной скоростью превратиться в подавляющее большинство.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Человечеством движут амбиции и жажда действия, поэтому бесчисленное количество людей отправляются на поиски богатства, славы, знаний, развлечения или того, чего пожелала их душа. Со времён открытия Потока и доступного способа межзвёздных перелётов люди лидировали в области исследования и заселения новых миров, видя в этом возможность разбогатеть и утолить амбиции. Из-за своей гибкости и разносторонности люди способны взять на себя любую роль в отряде искателей приключений — от тяжеловооружённого солдата до обаятельного посланника.

ИМЕНА

Человеческие имёна могут быть придуманными или местными, происходить от слов из инопланетного языка или вести историю от одного из древних народов исчезнувшего Голариона. Какие-либо записи, относящиеся к временам до Разрыва, отсутствуют, поэтому людям бывает практически невозможно восстановить родословную — любые старинные имена были присвоены, а не переданы по наследству. Примеры людских имён: Акиф, Алезандару, Амаре, Баоло, Белор, Вальки, Дарилиан, Иолана, Йокуг, Йон, Корва, Морвий, Наваси, Пао, Пасара, Разия, Ревхи, Саба, Сефия, Сигне, Хадзи, Хай Мин и Хирико.

ШИРРЕНЫ

+2 ВЫН | +2 МДР | −2 ХАР | 6 ПЗ

Когда-то насекомоподобные ширрены были частью огромного хищного улья, пожирающего всё на своём пути, подобно саранче. Лишь сравнительно недавно им удалось отделиться и стать расой телепатов, физически зависимых от проявлений индивидуализма, но преданных идеям мирного и гармоничного сосуществования с другими расами.

РАЗМЕР И ТИП

Ширрены — гуманоиды среднего размера с подтипом «ширрен».

СЛЕПОЕ ЧУТЬЁ

Благодаря чувствительным усикам все ширрены обладают слепым чутьём (вибрация) — способностью улавливать малейшие колебания воздуха на расстоянии до 30 футов. Ширрены игнорируют все бонусы к Скрытности от любого типа визуального камуфляжа, невидимости и тому подобного, когда совершают проверку Внимания против Скрытности существа. Даже при успешной проверке Внимания невидимое существо остаётся для ширрена невидимым (вероятность промаха 50%), и в условиях плохой видимости ширрен тоже промахивается, как обычно. Кроме этого, атаки существ, которых ширрен не видит, застают его врасплох.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ

Ширрены привыкли работать в команде. Один раз в день, если в пределах 10 футов находится союзник, ширрен может совершить двойной бросок при одной проверке атаки или навыка и взять лучший результат.

ЛЮБИТЕЛЬ КУЛЬТУРЫ

Ширрены тянутся к любым знаниям о чужой культуре и обществе. Они получают +2 (раса) к проверкам Дипломатии и Культуры.

ОГРАНИЧЕННАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

Ширрены могут мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов (при условии, что знают с ними хотя бы один общий язык). Телепатически можно общаться сразу с несколькими существами, но это так же сложно, как и одновременно разговаривать сразу с несколькими собеседниками.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОТЫГРЫШ ШИРРЕНА

ВЫ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

цените свою независимость и хоть и всегда готовы помочь группе, но не терпите принуждения и давления.

ненавидите насилие и выступаете в роли голоса разума, сострадания и примирения, даже когда страсти накалены до предела.

получаете эмоциональное и физическое удовольствие от простых и обыденных действий, подчёркивающих вашу индивидуальность.

восхищаетесь религией и видите в выбранном божестве отражение собственной личности.

ДРУГИЕ РАСЫ, ВЕРОЯТНО...

находят ваш внешний вид и телепатические способности весьма странными.

ценят в вас храбрость, логику и дипломатичность, даже если предлагаемые вами решения не всегда удобны.

не понимают вашего толкования свободы или бурных восторгов по поводу различных мелочей.

беспокоятся, что вы в любой момент можете попасть под влияние Роя и превратиться в кровожадного хищника.

ОПИСАНИЕ

Ширрены раньше были частью чудовищного Роя, двигавшегося от мира к миру, поглощая всё на своем пути. Много поколений назад произошла загадочная мутация, из-за которой целая колония вышла из-под влияния общего разума, а каждый её член обрёл самосознание. Опьянённые обретённой индивидуальностью, они решительно отказались возвращаться в бездумно пожирающий всё и вся Рой и образовали новую расу ширренов, которые в конечном счете поселились в системе миров Соглашения.

Ширрены — покрытые хитиновым экзоскелетом членистоногие с большими фасеточными глазами и чувствительными усиками на голове. В отличие от многих других подобных рас, они прямоходящие и взаимодействуют с предметами при помощи трёхпалых рук. Помимо двух пар основных конечностей, у них есть ещё две пары малых конечностей, растущих из груди. Эти «брачные руки» крайне слабые и используются лишь при размножении и проведении церемоний — хоть они зачастую и находятся на виду, их использование для совершения обычных действий считается нелепым и постыдным.

Ширрены разделяются на три пола: мужской, женский и инкубатор. Во время размножения мужские и женские особи предоставляют семенной материал и яйца, а инкубатор вынашивает уже оплодотворённые яйца, добавляя к генам родителей свои собственные. В некоторых обществах ширренов все яйца вынашивает единственная королева-инкубатор, она же и считается настоящим родителем, а в других браки заключаются сразу на троих. Первые два года своей жизни ширрены проводят в личиночной форме и напоминают маленьких червяков, поэтому их часто носят в защитных контейнерах, чтобы они могли изучать окружающий мир, будучи в безопасности.

РОДНОЙ МИР

Даже ширрены не знают, где зародился Рой, поскольку его огромные биологические флоты перелетали от звезды к звезде с незапамятных времён и никак не отслеживали перемещения.

Отделившись от Роя, обретшие самосознание ширрены расселились по ближайшим системам, и достаточно большое их количество в конечном итоге оказалось в системе миров Соглашения, где они установили первый контакт с экипажами верчитских эфиролётов и основали колонию на иссушённой солнцем Яркой стороне Верчеса. С тех пор ширрены расселились по всем мирам Соглашения.

ОБЩЕСТВО И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Индивидуализм крайне важен для ширренов. Покинув Рой, они получили возможность частично воздействовать на нервные центры, отвечающие за удовольствие и боль, с помощью которых ими раньше управляли. Даже поколения спустя всякий раз, когда они принимают самостоятельные решения, их организм вырабатывает нейромедиаторы счастья в огромном количестве. Это умение не всегда полезно (некоторые ширрены умышленно доводят себя до эйфории, принимая множество простых решений подряд, и становятся своеобразными наркоманами), но свобода выбора служит основой самосознания ширренов. Это особенно верно в отношении религии, ведь что может быть важнее выбора посмертия?

Ширрены когда-то были частью Роя, поэтому остаются крайне общественными по людским стандартам. Даже при сотрудничестве с другими расами они стремятся к взаимопомощи и работе в команде, делая всё для блага группы. Ширрены часто придерживаются принципиального доброго мировоззрения, но преданность и прагматический подход к вопросам «высшего блага» порой заставляют их совершать сомнительные поступки.

ОТНОШЕНИЯ

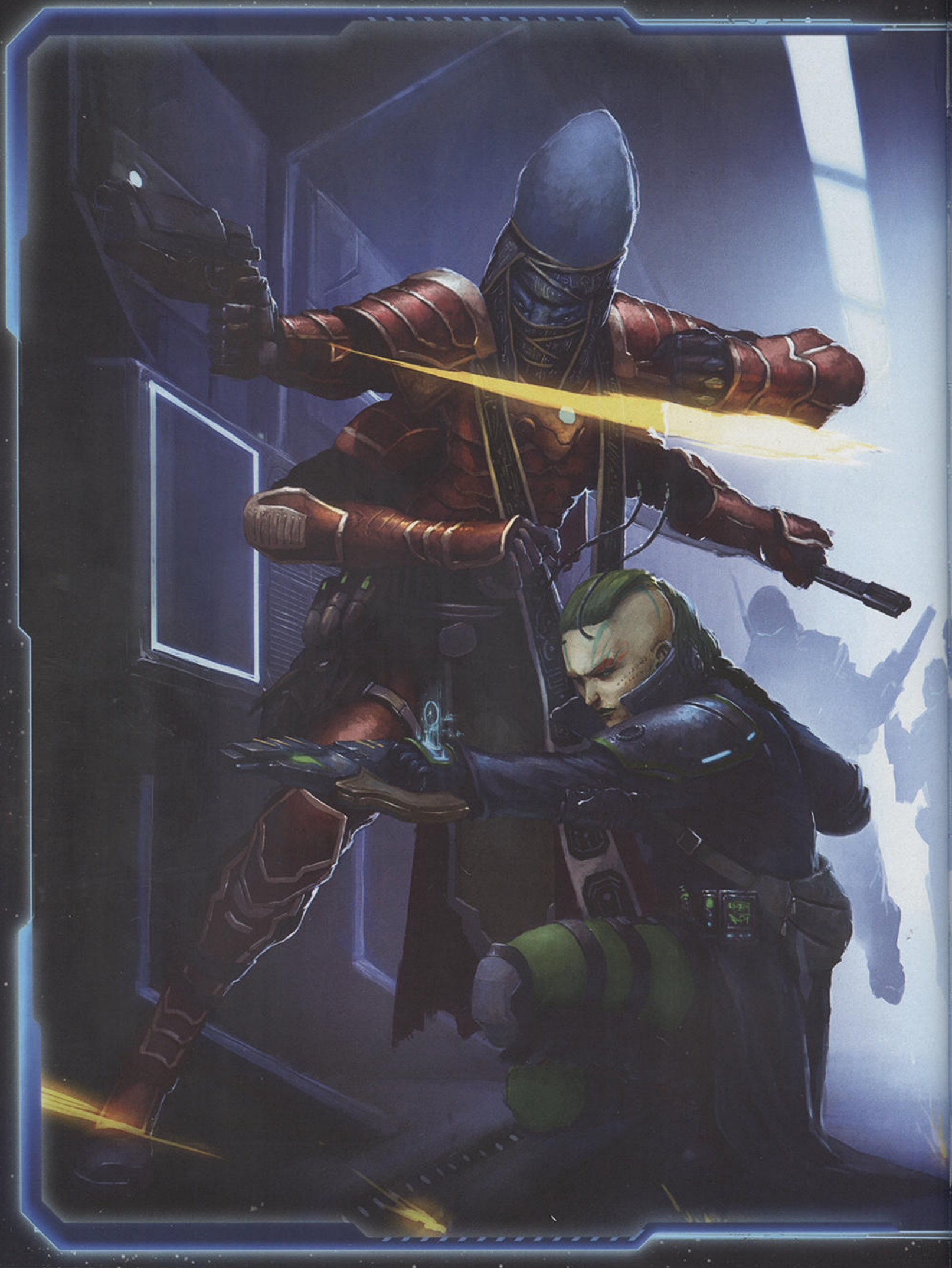
Большинство обычных рас считают ширренов покладистыми и полезными союзниками, хотя их телепатические разговоры и клацающие жвалы и могут несколько беспокоить. Сами же ширрены хорошо относятся к распространённым расам, а особенно любят исоки за жизнерадостность и склонность к взаимопомощи. Несмотря на то, что лашунты часто недолюбливают насекомоподобные расы, большинство ширренов не держат на них зла, потому что больше всего на свете сами боятся породившего их Роя.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ширрены менее склонны к насилию, нежели прочие расы, поэтому на звездолётах они часто выполняют роли послов, медиков, техников и занимают другие небоевые должности, например, мистики часто становятся корабельными капелланами. Они обожают работать в команде и обычно выступают в качестве голоса разума в конфликтных ситуациях. Впрочем, подобное дружелюбие не является признаком слабости, поскольку ширрены становятся поистине смертоносными, защищая жизни товарищей, и способны даже пожертвовать собой во благо команды.

ИМЕНА

Ширрены в основном общаются телепатически, разговаривая вербально только на официальных приёмах. Из-за особенностей строения речевого аппарата их «звуковые имена» могут быть труднопроизносимы для других существ. К счастью, они охотно принимают прозвища, данные им представителями других рас, считая их признанием своих заслуг. Кроме этого, у большинства есть секретное «имя души», которое является полностью телепатической совокупностью эмоций, образов и чувств, которой они способны поделиться только с самыми близкими друзьями. Примеры звуковых имён ширренов: Вишкеш, Жчк, Зайлит, Зенка, Кескодай, Корскал, Носкару, Таст, Т'сен, Халикон, Цеска и Щект.



КЛАССЫ

4

КЛАССЫ

Класс персонажа показывает, в чём он хорош: солдат закалён в боях, а техномант способен изменять законы физики. Класс даёт персонажу доступ к ряду способностей, полученных в результате тренировок, обучения или вмешательства высших сил.

От выбранного класса также зависит количество ПЗ и ПЖ, умение обращаться с оружием и бронёй, БМА, модификаторы испытаний, классовые навыки и количество пунктов навыков, получаемых при повышении в уровне. Ниже описаны основные классы настольной ролевой игры Starfinder.

МЕХАНИК

Механик — специалист по сборке и усовершенствованию оборудования, которого безотрывно сопровождает продвинутый ИИ или высокотехнологичный дрон.

СОЛДАТ

Солдат предпочитает определённый стиль ведения боя, прекрасно разбирается во всевозможном оружии и в нужной ситуации всегда готов его применить.

МИСТИК

Мистик служит проводником пронизывающей всё сущее энергии, обычно получая её от божественных сил или благодаря интуитивному пониманию биологических систем.

СОЛЯРИОН

Солярион наблюдает за звёздами и черпает силу из их жизненных циклов. Его умения позволяют создавать оружие или броню из крупицы звёздной энергии.

ОПЕРАТИВНИК

Оперативник обладает навыками, позволяющими выполнить практически любую задачу, требующую скрытности и незаметности, будь то шпионаж или убийство.

ТЕХНОМАНТ

Техномант понимает взаимосвязь магии и технологии и использует её, изменяя реальность для достижения желаемых результатов.

ПОСЛАННИК

Посланник использует личное обаяние и интеллект для достижения торговых или политических целей, помогая союзникам и сбивая с толку противников.

ОПИСАНИЕ КЛАССОВ

Класс выступает в качестве основы для всех способностей персонажа. От него зависит всё последующее развитие героя. Каждый класс может иметь бесконечное множество вариаций и позволяет создать на своей основе любых персонажей в зависимости от принимаемых решений и истории, в которой вы участвуете. Например, андроид-мистик, служащий Триединому, богу машин, будет вести себя иначе, чем мистик-лашунта, использующий свои экстрасенсорные способности для работы частным детективом: класс у персонажей один, но сами они совершенно не похожи друг на друга.

В этой главе описаны семь основных классов Starfinder. Каждому классу посвящён отдельный раздел, в котором содержится вся необходимая для игры информация. Классы описаны по стандартной схеме, приведённой ниже.

Описание

В начале раздела описывается типичный представитель класса и приводятся варианты применения способностей персонажа во время приключения. Само собой, вы не ограничены описанными действиями или чертами характера при игре, ведь это всего лишь примеры. Вы можете создать несколько совершенно разных персонажей с уникальной специализацией, даже если они принадлежат к одному и тому же классу. Если вы недавно начали играть, описание поможет вам понять, как отыгрывать персонажа этого класса.

Пункты живучести: на первом и каждом последующем уровне персонаж получает указанное количество ПЖ + модификатор его Выносливости (минимум 0 ПЖ за уровень), как указано на стр. 22. Если в дальнейшем модификатор Выносливости изменяется, необходимо пересчитать ПЖ с учётом всех полученных уровней.

Пункты здоровья: на первом и каждом последующем уровне персонаж получает указанное количество ПЗ. Указанное количество ПЗ добавляется к ПЗ, полученным за расу на 1 уровне.

Ключевая характеристика

В этом разделе вы узнаете, какая из шести характеристик является наиболее важной (ключевой) для этого класса. Для достижения максимальной эффективности значение ключевой характеристики должно быть наивысшим. Если не указано иное, СЛ испытания против ваших классовых особенностей (если таковые имеются) равна 10 + ½ уровня в данном классе + модификатор вашей ключевой характеристики. В разделе также указаны другие важные для класса характеристики — обычно одна или две.

Классовые навыки

В этом разделе указано количество пунктов навыков, получаемых персонажем при повышении в уровне. Вне зависимости от

величины штрафов вы всегда получаете хотя бы 1 пункт по достижении нового уровня. Тут же перечислены классовые навыки, которые представителям этого класса даются особенно хорошо: если в такой навык вложен хотя бы 1 пункт, то его проверки получают бонус +3.

Ношение брони

В разделе указаны типы брони, которые персонаж обучен носить (и, соответственно, умеет использовать).

Подробнее о ношении брони можно прочесть в одноимённом разделе главы 8, посвящённой тактическим правилам.

Обращение с оружием

В разделе указаны типы оружия, с которыми персонаж данного класса умеет обращаться.

Подробнее об обращении с оружием можно прочесть в одноимённом разделе главы 8.

По достижении 3 уровня в классе персонаж получает черту Привычное оружие для указанных типов оружия, что позволяет ему увеличить его урон (см. «Привычное оружие» на стр. 160). Урон привычного оружия не добавляется к урону ракет, снарядов и подобного одноразового оружия, даже если персонаж использует лук или пусковую установку.

Классовые особенности

В оставшейся части описания класса подробно рассказывается о каждой из его особенностей. Если при применении классовой особенности результатом будет дробное число, оно всегда округляется в меньшую сторону (в соответствии с обычными правилами округления в игре, см. стр. 243), если не указано обратное.

Для классовых особенностей может указываться уровень персонажа, уровень в классе и УЗ (если персонаж способен творить заклинания). Для персонажа с одним классом это одно и то же, но если классов у персонажа несколько, то в случае, когда эффект или требование классовой особенности основано на уровне, подразумевается уровень в этом классе, а не общий уровень персонажа (который рассчитывается как сумма уровней всех классов персонажа). Если в описании заклинания или классовой особенности указан уровень заклинателя (УЗ), подразумевается сумма уровней во всех классах заклинателей (хотя количество доступных в день и известных персонажу заклинаний зависит исключительно от уровня в классе, к которому эти заклинания относятся).

Обычно классовые особенности принадлежат к одному из трёх типов: экстраординарные способности, псевдозаклинания и сверхъестественные способности. Вы можете получить их самыми различными путями: с помощью биологических стимуляторов, высокотехнологичных устройств, экспериментальных кибернетических имплантов, загадочных инопланетных технологий, глубокой медитации или простых тренировок. Откуда именно у персонажа такая особенность — решать вам, ведь именно вы создаёте его историю. Вне зависимости от способа получения они считаются классовыми особенностями и остаются у вас навсегда, хотя ряд эффектов может их подавить или отменить (см. ниже).

Псевдозаклинания (Пс): псевдозаклинания — это магические способности, действующие подобно заклинаниям. Их можно рассеять, на них действует УкМ (см. стр. 265), и они не работают в областях, где магия подавлена или отменена.

Сверхъестественные способности (Св): сверхъестественные способности являются магическими, но отличаются от заклинаний: на них не действует УкМ, но они не работают в области, где магия подавлена или отменена. Эффекты таких способностей нельзя рассеять.

Экстраординарные способности (Экс): экстраординарные способности имеют немагическую природу, но требуют длительных тренировок, поэтому применить или изучить их способен далеко не каждый. Эффекты или области, подавляющие или отменяющие магию, на такие способности не действуют.

Таблица класса

В описании каждого класса вы найдёте таблицу, в которой указаны преимущества, получаемые персонажем этого класса по достижении указанного уровня.

Уровень: по достижении указанного уровня персонаж получает преимущества, перечисленные в соответствующей строке.

БМА: суммарное значение БМА на указанном уровне, используемое при проверках атак в ближнем и дистанционном бою.

Стойкость, Реакция и Воля: в этих колонках указываются базовые модификаторы испытаний Стойкости, Реакции и Воли на указанном уровне. Вы добавляете к ним модификатор соответствующей характеристики: Выносливости для испытаний Стойкости, Ловкости для испытаний Реакции и Мудрости для испытаний Воли.

Классовые особенности: здесь перечислены классовые особенности, получаемые на указанном уровне. Они подробно разобраны в описании класса.

Заклинания в день: для классов, способных творить заклинания, в таблице указывается число доступных для применения заклинаний в день (называемое «ячейками заклинаний»). Значение вашей ключевой характеристики может позволить творить дополнительные заклинания в соответствии с отдельной таблицей, также находящейся в описании класса. Если в графе стоит прочерк (–), заклинания данного круга пока что вам недоступны.

Прочее: если для класса предусмотрены иные особенности, зависящие от уровня (например, бонус к КБ и урон оружия соляриона), они перечисляются здесь. Эти особенности также подробно разобраны в описании класса.

Примеры персонажей

После описания особенностей класса приведены четыре примера персонажей.

Они показывают, как выбранные при создании персонажа особенности влияют на него и как на базе одного класса создать самые разнообразные варианты персонажей.

Тема: тема персонажа, подходящая для описанного варианта.

Характеристики: наиболее важные для описанного примера характеристики.

Особенности: у многих классовых особенностей есть несколько вариантов на выбор (например, у импровизаций посланника и трюков механика). В этом разделе указываются наиболее подходящие из них, а также минимальный уровень, на котором их можно получить.

Заклинания: подборка наиболее предпочтительных заклинаний, упорядоченная по кругам.

Черты: полезные черты в алфавитном порядке.

Навыки: навыки, наилучшим образом дополняющие общую концепцию.

МЕХАНИК

ПЖ: 6 + МОДИФИКАТОР ВЫНОСЛИВОСТИ | **6 ПЗ**

Вам подвластна любая техника — от сверхсовременных суперкомпьютеров до простейших магнитных двигателей. Знание принципов работы подобных устройств помогает вам лучше понимать окружающий мир, более эффективно использовать снаряжение, обходить защитные системы и даже взламывать компьютеры на расстоянии. Благодаря навыкам программирования вы способны создать сильного союзника, имплантировав ИИ или собрав дрона для выполнения разнообразных задач. Именно вы можете починить, взломать или уничтожить любой компьютер или механизм. Даже если вы искусный учёный, борт-инженер или полевой техник, сражения вам не чужды, но вы предпочитаете, чтобы ИИ или дрон сражался вместо вас.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Ваша ключевая характеристика — Интеллект, именно от него зависят ваши знания, навыки и технические умения. В бою не помешает высокая Ловкость — она влияет на точность дистанционных атак.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ:
4 + МОДИФИКАТОР ИНТЕЛЛЕКТА

- Атлетика (Сил)
- Внимание (Мдр)
- Инженерное дело (Инт)
- Компьютеры (Инт)
- Медицина (Инт)
- Пилотирование (Лвк)
- Профессия (Инт, Мдр или Хар)
- Физические науки (Инт)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

НОШЕНИЕ БРОНИ
Лёгкая броня

ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ
Гранаты, короткоствольное оружие, простое оружие ближнего боя

ТАБЛИЦА 4–1: МЕХАНИК

УРОВЕНЬ	БМА	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ
1	+0	+2	+2	+0	Искусственный интеллект, обход +1, специнструмент
2	+1	+3	+3	+0	Трюк механика
3	+2	+3	+3	+1	Перегрузка, Привычное оружие
4	+3	+4	+4	+1	Трюк механика
5	+3	+4	+4	+1	Обход +2, удалённый взлом
6	+4	+5	+5	+2	Трюк механика
7	+5	+5	+5	+2	Золотые руки (1 в день), профессиональный инструмент
8	+6	+6	+6	+2	Трюк механика
9	+6	+6	+6	+3	Обход +3, перехват управления
10	+7	+7	+7	+3	Трюк механика
11	+8	+7	+7	+3	Золотые руки (2 в день), слаженная атака +1
12	+9	+8	+8	+4	Трюк механика
13	+9	+8	+8	+4	Обход +4, улучшенный инструмент
14	+10	+9	+9	+4	Трюк механика
15	+11	+9	+9	+5	Золотые руки (3 в день)
16	+12	+10	+10	+5	Трюк механика
17	+12	+10	+10	+5	Обход +5, распределённое управление, слаженная атака +2
18	+13	+11	+11	+6	Трюк механика
19	+14	+11	+11	+6	Золотые руки (4 в день), превосходный инструмент, призрак в машине
20	+15	+12	+12	+6	Мастер технологий, обход +6, трюк механика

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (ЭКС)

1 УРОВЕНЬ

Вы создали искусственный интеллект (ИИ), невероятно сложную программу, способную действовать самостоятельно и помогать вам в выполнении различных задач. Этот ИИ — ваша собственная разработка, куда более совершенная и замысловатая (но всё же не обладающая самосознанием), чем те, что можно купить. Только вы знаете все секреты её создания и использования. Ваш ИИ принимает одну из двух форм: это либо дрон, либо экзокортекс. Форма выбирается на первом уровне механика, впоследствии этот выбор изменить невозможно.

Дрон

Вы начинаете игру с роботом, в котором размещается ваш ИИ. Дрон сопровождает вас в приключениях и способен участвовать в сражениях, шпионить и выполнять другие специализированные задачи. По мере повышения в уровне вы модернизируете дрона — он получает новые способности. Ваш дрон практически бесценен, только вы, его создатель, знаете обо всех его особенностях. Только вам под силу использовать или чинить его. Дроны описаны в одноимённом разделе на стр. 66.

Экзокортекс

Вы начинаете игру с экзокортексом — процессором, усиливающим когнитивные способности вашего биологического мозга и облегчающим выполнение самых разнообразных действий, от стрельбы до взлома компьютерных систем. Экзокортекс имплантируется в ваше тело или мозг как кибернетическое устройство, позволяя ИИ подключаться к вашему разуму напрямую и передавать информацию. По мере повышения в уровне вычислительная мощность экзокортекса увеличивается — см. «Экзокортекс» на стр. 71. Только вы можете получить доступ к своему экзокортексу и совершать операции с ним.

ОБХОД (ЭКС)

1 УРОВЕНЬ

Вы умеете получать доступ к компьютерным системам и электронным устройствам. На 1 уровне вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам Инженерного дела и Компьютеров. На 5 уровне, каждые 4 уровня после этого и на 20 уровне этот бонус увеличивается на 1.

СПЕЦИНСТРУМЕНТ (ЭКС)

1 УРОВЕНЬ

Вы создали индивидуальный набор инструментов, который используете для взлома предметов и систем. Набор может размещаться в броне, занимая место под улучшение, может быть выполнен в виде кибернетической аугментации, установленной в ваш мозг (его можно объединить с инфоразъёмом, заплатив стоимость установки инфоразъёма), глаза или руку. Подробнее аугментации описаны в главе 7. Специнструмент может быть и карманным устройством, которое придётся вынимать и брать в руки для использования. Если у вас есть специнструмент, то при проверках Компьютеров или Инженерного дела считается, что у вас есть соответствующий базовый набор инструментов. Ряд трюков механика (см. стр. 63) и модификаций дрона (см. стр. 68) требуют использования специнструмента. Кроме этого, специнструмент можно применять как персональный коммуникатор (см. главу 7). Наконец, если у вас есть дрон, вы можете использовать специнструмент, чтобы общаться с ним по зашифрованному каналу, отдавая приказы ИИ или напрямую управляя им на дистанции до 2 500 футов.

Если специнструмент повреждён, уничтожен, потерян или украден, вы можете за 1 час собрать новый на основе любого инженерного, хакерского или подобного набора технологических инструментов. Одновременно у вас может быть только один специнструмент: после создания нового старый можно использовать только как обычный набор инструментов, из которого тот ранее был сделан, и нельзя применять для трюков механика.

ТРЮК МЕХАНИКА

2 УРОВЕНЬ

По мере накопления опыта вы изучаете различные «трюки», позволяющие творить инженерные чудеса, взламывать электронные системы и более эффективно использовать снаряжение. Одни из этих трюков — изученные вами хитрости, другие — собственноручно сделанные кибернетические улучшения (все они бесплатны и не учитываются при определении максимального числа возможных аугментаций). Для применения некоторых трюков требуется специнструмент или иное снаряжение.

Вы изучаете первый трюк на 2 уровне, второй — на 4 уровне, а в дальнейшем — новый каждые 2 уровня. Если против эффекта трюка можно пройти испытание, его СЛ равна 10 + ½ вашего

уровня механика + модификатор вашего Интеллекта. Если трюк механика требует от противника совершения проверки навыка, её СЛ равна 10 + 1,5 × ваш уровень в классе + модификатор вашего Интеллекта.

Если не указано иное, вы не можете изучить один и тот же трюк более одного раза. Полный список трюков приведён на стр. 63–66.

ПЕРЕГРУЗКА [ЭКС]

3 уровень

В качестве основного действия вы можете вызвать короткое замыкание в электронном устройстве (сюда относится большинство видов дистанционного энергетического оружия, а также оружие ближнего боя с особым свойством «аккумуляторное») или одном улучшении брони, в результате чего оно выходит из строя на 1 раунд. Перегрузка не открывает закрытые двери, сейфы и прочие устройства, но на 1 раунд предотвращает их открывание кем бы то ни было. Для использования этой способности необходимо находиться рядом с устройством. Если у вас есть дрон, вы можете применить эту способность на устройство рядом с ним. Если у вас есть экзокортекс со способностью беспроводной взлом, вы можете использовать перегрузку на любое электронное устройство в радиусе действия беспроводного взлома экзокортекса. Если вы применяете перегрузку на предмет или улучшение брони, находящиеся в распоряжении кого-либо, владелец может попытаться пройти испытание Реакции, чтобы отменить эффект (СЛ = 10 + ½ вашего уровня механика + модификатор вашего Интеллекта). Перегрузка не действует на андроидов, кибернетические импланты, дронов, силовую броню, роботов или существ с подтипом «технологический» (все перечисленные существа и устройства экранированы от подобного воздействия), а также на предметы размером больше среднего. После перегрузки в устройстве остаётся остаточный заряд, в течение 1 минуты защищающий от повторной перегрузки.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ [ЭКС]

3 уровень

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

УДАЛЁННЫЙ ВЗЛОМ [ЭКС]

5 уровень

Вы можете использовать специнструмент, чтобы совершать проверки Компьютеров и Инженерного дела на дистанции до 20 футов. На 7 уровне и каждые 2 уровня после этого дистанция увеличивается на 10 футов. Цель этой способности (либо существо, взаимодействующее или наблюдающее за ней) может попытаться пройти проверку Внимания или Проницательности (СЛ = 10 + 1,5 × ваш уровень механика + модификатор вашего Интеллекта), чтобы понять, что это делаете именно вы.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ [ЭКС]

7 уровень

Вы улучшили специнструмент: после успешного взлома компьютера с его помощью вы можете отключить одно из установленных средств защиты (кроме сетевых экранов). Кроме этого, специнструмент теперь может использоваться как любой специализированный инженерный или хакерский набор уровнем 6 и ниже и обладает возможностями компьютера с рангом, равным ½ вашего уровня, и установленным укреплённым корпусом, модулем искусственной личности или безопасности I. На него можно установить дополнительные модули или средства защиты по обычным ценам. Помимо этого, специнструмент оснащается средствами аудио- и видеозаписи. Дополнительные сведения о компьютерах см. на стр. 212.

С помощью специнструмента вы также можете создать защищённый канал связи с вашим звездолётом, что позволяет вам использовать его локальные базы данных и передатчик (см. стр. 429) на дистанции до 5 миль. Если у вас есть дрон, вы можете отдавать приказы его ИИ или напрямую управлять им на таком же расстоянии.

ЗОЛОТЫЕ РУКИ [ЭКС]

7 уровень

В качестве сопутствующего действия вы можете починить системы звездолёта либо усовершенствовать броню или оружие, чтобы повысить их эффективность. Для применения способности необходимо иметь беспрепятственный доступ к предмету или системе. Вы можете использовать эту способность один раз в день начиная с 7 уровня и один дополнительный раз за каждые 4 уровня механика после 7. Эффект способности зависит от предмета или системы, с которыми вы работаете.

- **Броня:** бонус +2 (усиление) к ККБ и ЭКБ брони на 1 минуту.
- **Оружие:** бонус +2 (усиление) к проверкам атаки и урона этого оружия на 1 минуту.
- **Повреждённый звездолёт:** восстановите ПЗ в количестве, равном шагу ПЗ базового корпуса корабля. Если в результате количество ПЗ корабля поднимается выше одного или нескольких значений, кратных его критическому пределу, вы можете снизить серьёзность критических повреждений одной из систем (за каждое пройденное кратное значение) на одну категорию. Например, если КП звездолёта равен 8, а вы восстанавливаете 10 ПЗ, увеличивая их с 23 до 33 ПЗ, вы можете сделать вышедшую из строя систему сбоящей. Применение этой способности во время космического боя считается вашим действием в этом ходу и должно быть совершено на этапе ремонта. На стр. 292 более подробно рассказано об устройстве звездолётов, а на стр. 320 — о последствиях получаемого ими урона.

ПЕРЕХВАТ УПРАВЛЕНИЯ [ЭКС]

9 уровень

Ваша классовая особенность перегрузка теперь действует на андроидов, дронов, роботов и существ с подтипом «технологический», которые должны пройти испытание Воли (СЛ = 10 + ½ вашего уровня механика + модификатор вашего Интеллекта). При провале существо впадает в ступор на 1 раунд, а в случае провала на 10 и более — не впадает в ступор, но в течение 1 раунда выполняет ваши приказы, кроме явно самоубийственных. Существо, попытавшееся пройти испытание против этой способности (вне зависимости от результата), невосприимчиво к этой атаке на 24 часа.

СЛАЖЕННАЯ АТАКА [ЭКС]

11 уровень

Если у вас дрон, то всякий раз, когда вы оба атакуете одну и ту же цель, вы оба получаете бонус +1 (ситуативный) к атаке. Если же у вас экзокортекс и вы оба взламываете систему, вы оба получаете бонус +1 (ситуативный) к проверкам для взлома. В обоих случаях по достижении 17 уровня бонусы увеличиваются до +2.

УЛУЧШЕННЫЙ ИНСТРУМЕНТ [ЭКС]

13 уровень

Компьютер вашего специнструмента получает дополнительный сетевой экран (средство защиты, см. стр. 216). Этот сетевой экран устанавливается бесплатно, не учитывается при определении максимального количества средств защиты специнструмента и может закрывать доступ к модулю или группе модулей, которые уже защищены сетевым экраном.

С помощью специнструмента вы также можете создать защищённый канал связи с вашим звездолётом, что позволяет вам получить доступ к его сенсорам, управлять системами безопасности и подготавливать двигатели к взлёту на дистанции до 50 миль (все возможности профессионального инструмента также сохраняются). Если у вас есть дрон, вы можете отдавать приказы его ИИ или напрямую управлять им на таком же расстоянии.

РАСПРЕДЕЛЁННОЕ УПРАВЛЕНИЕ [ЭКС]

17 УРОВЕНЬ

Вы получаете возможность управлять сразу несколькими ИИ, один из которых находится в дроне, а другой — в экзокортексе. Вы должны разделить свои уровни механика между этими ИИ, каждый из которых обладает способностями, соответствующими количеству выделенных уровней. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень в классе механика, вы можете перераспределить уровни между ИИ после 24 часов непрерывной работы с использованием специнструмента. Оба ИИ способны действовать самостоятельно в пределах своих возможностей, вы можете напрямую управлять ими как обычно, но не более чем одним ИИ одновременно. Если после распределения количество уровней, выделенных для экзокортекса, оказывается меньшим, чем ваш уровень механика, то бонус к БМА от системы отслеживания целей (см. стр. 71) становится ниже в соответствии с таблицей. Все остальные способности экзокортекса (например, беспроводной взлом или многозадачность) вы получаете как обычно, в зависимости от распределения уровней между ИИ.

КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ	БОНУС К БМА
1–4	+1
5–8	+2
9–12	+3
13–16	+4
17–20	+5

ПРИЗРАК В МАШИНЕ [ЭКС]

19 УРОВЕНЬ

При использовании классовой особенности перегрузка против андроидов, дронов, роботов и существ с подтипом «технологический», цель, провалившая испытание на любое количество пунктов, не впадает в ступор, а выполняет все ваши приказы (кроме явно самоубийственных) в течение следующего раунда. Существо, попытавшееся пройти испытание против этой способности (вне зависимости от результата), невосприимчиво к этой атаке на 24 часа, если вы не потратите 1 ПР. Вы можете тратить ПР подобным образом в каждом раунде, чтобы иметь возможность повторно применять перегрузку к этому существу.

ПРЕВОСХОДНЫЙ ИНСТРУМЕНТ [ЭКС]

19 УРОВЕНЬ

Компьютер вашего специнструмента получает дополнительные средства защиты: блокировка и стирание данных. Они устанавливаются бесплатно и не учитываются при определении максимального количества средств защиты специнструмента. Вы можете использовать специнструмент даже после срабатывания блокировки (у вас есть особые права доступа, которыми никто и ни при каких обстоятельствах не завладеет) и автоматически восстанавливать стёртые данные, потратив на это 8 часов работы (для других данные считаются не подлежащими восстановлению, как если бы модуль данных был уничтожен).

С помощью специнструмента вы также можете создать защищённый канал связи с вашим звездолётом, находящимся в любой точке планеты или на её низкой орбите, что позволяет вам удалённо пилотировать его: совершать перелёты в пределах планеты, а также выводить его на орбиту или совершать посадку (все возможности улучшенного и профессионального инструмента также сохраняются). Если у вас есть дрон, вы можете отдавать приказы его ИИ или напрямую управлять им на таком же расстоянии.

МАСТЕР ТЕХНОЛОГИЙ [ЭКС]

20 УРОВЕНЬ

Вы прекрасно разбираетесь в любых технологиях. Вы можете потратить 1 ПР для создания любых технологических предметов, оружия и брони. Это займёт 1 минуту за каждый уровень предмета. Вы также можете потратить 1 ПР, чтобы превратить имеющееся у вас технологическое оружие или броню в другое оружие или комплект брони равной или меньшей стоимости. Это займёт 1 минуту за каждый уровень предмета. Для обоих вариантов используются обычные правила создания предметов, описанные на стр. 235, но при превращении из итоговой стоимости создания вычитается полная стоимость превращаемого предмета. Вы не можете превратить одноручное оружие в двуручное. При превращении более дорогого предмета в более дешёвый избыточная стоимость безвозвратно теряется.

ТРЮКИ МЕХАНИКА

Вы изучаете первый трюк механика на 2 уровне, а в дальнейшем узнаёте новый трюк каждые 2 уровня. Перечисленные ниже трюки для удобства отсортированы по уровню механика, необходимому для их использования. Для изучения некоторых трюков необходимо выполнить дополнительные требования, например изучить другие трюки.

2 УРОВЕНЬ

Для изучения этих трюков вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Быстрая починка предмета [Экс]

- Когда вы чините предметы, вы тратите на это в два раза меньше времени (вплоть до минимума в одно действие полного хода).

Быстрый временный ремонт [Экс]

- Когда вы совершаете временный ремонт одной из систем звездолёта, вы тратите на это на одно действие меньше. При этом время ремонта сбоящей системы не уменьшается, но способность позволяет вам за одно действие временно отремонтировать две сбоящих системы.

Взлом каталога [Экс]

- Когда ваша проверка при попытке взлома системы заканчивается провалом, вы немедленно узнаёте, какие средства защиты при этом активировались, и можете выбрать одно из них, чтобы совершить ещё одну проверку Компьютеров (с той же СЛ, что и первую). При успехе это средство защиты не активируется, как если бы вы не пытались получить доступ к системе. Остальные средства защиты срабатывают как обычно.

Видеопроцессор [Экс]

- Вы замечаете даже малейшие движения, колебания температур и вибрации. Ваши проверки Внимания получают интуитивный бонус от вашей классовой особенности обход.

Дополнительная мощность [Экс]

- В качестве основного действия вы можете использовать свой специнструмент, чтобы атаковать дистанционным энергетическим оружием или аккумуляторным оружием ближнего боя (см. стр. 180), которое вы держите в руках, предварительно усилив мощность. При попадании вы дополнительно наносите 1d6 урона того же типа, что обычно наносит оружие. Для совершения такой атаки требуется в три раза больше зарядов аккумулятора или энергоячейки, чем обычно, и её нельзя совершить, если зарядов недостаточно. Трюк не действует на оружие, не использующее аккумуляторы или энергоячейки. Вы также можете использовать эту способность в качестве сопутствующего действия, чтобы коснуться бесхозного оружия

или оружия в распоряжении союзника и добавить вышеописанный эффект следующей атаке, совершаемой этим оружием до начала вашего следующего хода.

Нейронный сброс [Экс]

- Когда вы проваливаете испытание против эффекта с дескриптором «разум», один раз в день вы можете в качестве ответного действия перенаправить этот эффект в ваш экзокортекс. В этом случае эффект на вас не подействует, но до окончания его обычной длительности вы лишитесь черты Эксперт, полученной от модуля памяти экзокортекса, и возможности использовать любые способности экзокортекса (включая полученные от него модификации, обращение с оружием и ношение брони). Пока эффект с дескриптором «разум» перенаправлен в экзокортекс, на вас можно применить заклинания вроде *рассеивания магии* и *разрушения чар*, чтобы прекратить его, как если бы он действовал на вас. После окончания длительности эффекта работоспособность экзокортекса восстанавливается. Для изучения этого трюка у вас должен быть экзокортекс.

Оружейная перегрузка [Экс]

- В качестве действия полного хода (или сопутствующего действия, если вы потратите 1 ПР), вы можете подготовить к взрыву аккумуляторное оружие (дистанционное энергетическое оружие или оружие ближнего боя с особым свойством «аккумуляторное») в вашем распоряжении. Вы можете использовать это оружие как гранату такого же или меньшего уровня, наносящую урон того же типа, что обычно наносит это оружие. Если это было не метательное оружие, шаг дистанции для гранаты равен всего 10 футам. Если кто-то попытается использовать это оружие для атаки, оно взрывается подобно гранате, а в центре взрыва оказывается использовавшее его существо, которое не получает возможности пройти испытание Реакции для отмены эффектов гранаты (если они есть). Подготовленное к взрыву оружие можно вернуть в первоначальное состояние, но сделать это непросто: помимо 8 часов работы, потребуется пройти проверку Инженерного дела (СЛ = 15 + ваш модификатор навыка Инженерное дело); провал проверки на 5 и более приведёт к взрыву оружия. Взорвавшееся оружие уничтожается, как и любая другая граната.

Отвлекающий взлом [Экс]

- Вы можете взломать компьютер, чтобы отвлечь противника, находящегося в пределах 30 футов от него, внезапным звуком или изображением. Вы должны иметь доступ к этому компьютеру (это может быть как ваш собственный компьютер, так и другой, к которому вы можете получить доступ, находясь рядом или с помощью удалённого взлома). Эта способность аналогична финту, за тем лишь исключением, что вместо Блефа используется навык Компьютеры, поэтому вы можете применить черты Финт+ и Финт++, если они у вас есть.

Переносной аккумулятор [Экс]

- Вы можете использовать свой специнструмент, чтобы обеспечить компьютеру или одной из систем звездолёта достаточно энергии для работы в течение 1 минуты. Если система представляет собой часть более крупной сети, энергией обеспечивается только точка доступа в эту сеть (чаще всего это терминал), что может существенно ограничить функциональность. Система, запитанная от переносного аккумулятора, может быть запитана подобным образом повторно только через 24 часа.

Разгон [Экс]

- Вы повысили быстродействие своего ИИ. Вы получаете бонус +2 (интуитивный) к проверкам инициативы. Кроме этого, вы (если у вас экзокортекс) или ваш дрон (если он у вас есть) получаете бонус +2 (интуитивный) к испытаниям Реакции.

Ремонт дрона [Экс]

- Когда вы тратите 10 минут на ремонт своего дрона, вы восстанавливаете ему 25% ПЗ вместо обычных 10%. Для изучения этого трюка у вас должен быть дрон.

Система ночного видения [Экс]

- Ваш видеопроцессор позволяет вам лучше видеть в условиях плохой освещённости. Вы получаете сумеречное зрение и ночное зрение на расстоянии до 60 футов. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить видеопроцессор.

Энергетический щит [Экс]

- В качестве основного действия вы можете использовать специнструмент, чтобы создать вокруг себя энергетический щит. Щит даёт вам временные ПЗ в количестве, равном модификатору вашего Интеллекта + вашему уровню механика. Щит действует на протяжении 1 минуты за каждый уровень механика или пока у него не закончатся временные ПЗ (в зависимости от того, что случится раньше). Создав энергетический щит, вы не можете использовать его повторно, пока не потратите 1 ПР для 10-минутного отдыха с целью восстановления ПЖ. Во время этого отдыха ваш щит автоматически отключается.

8 уровень

Для изучения этих трюков вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Гиперразгон [Экс]

- Вы продолжаете увеличивать быстродействие своего ИИ. Если у вас есть дрон, он получает бонус +1 (интуитивный) к КБ. Кроме этого, если дрон подвергается атаке, позволяющей пройти испытание Реакции для снижения урона вдвое, то в случае успешного испытания он не получает урона совсем. Если у вас есть экзокортекс, вы получаете бонус +1 (интуитивный) к КБ. Кроме этого, когда вы проваливаете испытание Реакции, вы можете потратить 1 ПР, чтобы его перебросить (см. стр. 243) и взять лучший результат. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить разгон.

Голографический проектор [Экс]

- В качестве основного действия вы можете использовать специнструмент для создания голографических изображений. Вы можете использовать эту способность так часто, как пожелаете, и создавать изображения аналогично заклинанию *голограмма* 2 круга, за тем лишь исключением, что ваша способность позволяет имитировать речь, а её дистанция ограничена 120 футами.

Дополнительная мощность+ [Экс]

- Урон от трюка дополнительная мощность увеличивается до 2d6. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить дополнительную мощность.

Намётанный глаз [Экс]

- Когда вы находитесь в пределах 10 футов от неисправного или содержащего ловушку механизма или компьютера, вы без затрат действий совершаете проверку Компьютеров, Инженерного дела или Внимания (на усмотрение ведущего), чтобы попытаться заметить ловушку или неисправность, даже если вы не ищете что-то подобное целенаправленно. Кроме этого, вы настолько хорошо знаете свой звездолёт, что всякий раз, когда поднимаетесь на борт, совершаете такую проверку, чтобы убедиться, что с его системами всё в порядке.

Незаметный взлом [Экс]

- Когда вы используете навык Компьютеры для получения доступа к системе и проваливаете проверку на 4 и менее, средства защиты не активируются, а ваша попытка не фиксируется в памяти. При провале на 5 и более средства защиты срабатывают как обычно.

Разведбот [Экс]

- В свободное время вы собираете несложных роботов, которых используете для разведки. На сборку разведбота требуется потратить 10 минут и 1 ПР. Разведбот — небольшая технологическая конструкция, у него по 1 ПЗ за каждый ваш уровень механика (ПЖ у разведбота нет), а его ККБ и ЭКБ равны вашему уровню механика + 10. Его наземная скорость составляет 30 футов, а управляется он посредством специнструмента (требуется сопутствующее действие). Разведбот оснащён камерой, передающей изображение и звук на ваш специнструмент. Для прохождения испытаний разведбот использует ваши модификаторы, если необходимо. У него нет пунктов в навыках (бонус всех навыков +0), но вы можете использовать свой навык Внимания для изучения передаваемого. После создания разведбот остаётся активным в течение 1 минуты за каждый ваш уровень механика, после чего рассыпается на части (если не был уничтожен ранее).

Система обнаружения невидимости [Экс]

- Ваш видеопроцессор позволяет вам видеть невидимых существ аналогично заклинанию *увидеть невидимое*. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить видеопроцессор.

Слияние с дроном [Экс]

- Касаясь вашего дрона, вы в качестве действия полного хода можете превратить его в механический костюм (или в ранец, если это маленький летающий дрон), который вы можете надеть. Находясь в форме костюма, дрон не может совершать никаких действий или применять способности, но вы получаете следующее: если у вас летающий дрон — летательную установку, если дрон-невидимка — адаптивный камуфляж и поле невидимости (если оно есть), если боевой дрон — защитное покрытие. В качестве действия полного хода вы можете прекратить слияние и привести дрона в первоначальный вид, и, хотя обычно дрон действует сразу же после вас, в этом ходу он не может совершать других действий, кроме возвращения в изначальную форму.

Усиленный щит [Экс]

- Ваш энергетический щит даёт вам временные ПЗ в количестве, равном модификатору вашего Интеллекта + 2 × ваш уровень механика. Кроме того, если вы уже использовали щит, вы можете потратить 1 ПР, чтобы создать его повторно, полностью восстановив его временные ПЗ без необходимости 10-минутного отдыха. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить энергетический щит.

Энергетическая устойчивость [Экс]

- Энергетический щит частично защищает вас, даже когда отключен. Вы получаете устойчивость 5 к одному типу энергии: звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить энергетический щит.

14 уровень

Для изучения этих трюков вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Диверсант [Экс]

- Когда вы применяете Инженерное дело для отключения или саботажа устройства, вы можете совершить двойной бросок и взять лучший результат. Кроме этого, при наличии подходящих инструментов (включая ваш специнструмент) выполнение таких задач проходит вдвое быстрее, чем обычно (требуется минимум 1 сопутствующее действие).

Дополнительная модификация [Экс]

- Если у вас дрон, он получает дополнительную базовую модификацию. Если у вас экзокортекс, вы получаете дополнительную базовую модификацию. Вы не можете повторно взять базовую модификацию в качестве улучшенной. При получении нового уровня механика вы можете заменить дополнительную модификацию другой (по обычным правилам пересборки), но не можете заменить её на улучшенную версию.

Дополнительная мощность++ [Экс]

- Урон от трюка дополнительная мощность увеличивается до 4d6. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить дополнительную мощность и дополнительную мощность+. Вы можете изучить этот трюк несколько раз, каждый раз увеличивая урон на 1d6 (до максимума в 7d6, если вы выберете этот трюк четырежды).

Моддер [Экс]

- Вы в любое время можете потратить 24 часа непрерывной работы на замену всех модификаций дрона или экзокортекса, даже если вы не получали новый уровень. Прочие особенности дрона (например, корпус или дополнительные черты) вы по-прежнему изменяете только при повышении в уровне.

Система наложения изображений [Экс]

- В качестве сопутствующего действия вы можете использовать голографический проектор вашего специнструмента, чтобы наложить голографическое изображение поверх невидимого существа в пределах 120 футов от вас. Компьютер перемещает голограмму, синхронизируя её с действиями существа, что фактически отменяет невидимость, пока существо находится в области действия способности. Если оно выйдет за её пределы, эффект прерывается, пока вы не используете способность повторно. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить голографический проектор, систему обнаружения невидимости и видеопроцессор.

Ультраразгон [Экс]

- Если у вас есть дрон, вы можете совершить сопутствующее действие, чтобы он получил преимущества *ускорения* на 1 минуту. Если у вас экзокортекс, в качестве сопутствующего действия вы можете получить преимущества *ускорения* на 1 минуту. После

использования этой способности вы не можете применить её повторно, пока не потратите 1 ПР для 10-минутного отдыха с целью восстановления ПЖ. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить разгон и гиперразгон.

Энергетическая устойчивость+ (Экс)

- Выберите дополнительный тип энергии из списка, приведённого в описании трюка энергетическая устойчивость. Вы получаете устойчивость 15 против этого и ранее выбранного для трюка энергетическая устойчивость типа энергии. Для изучения этого трюка необходимо предварительно изучить энергетический щит и энергетическую устойчивость.

Дроны

Если вы выбрали дрона в качестве ИИ, то начинаете игру с собственноручно собранным роботом. Описание процесса сборки см. в разделе «Создание дрона» ниже.

Все дроны обладают нейтральным мировоззрением, а острота их восприятия такая же, как у людей. Для всех заклинаний и эффектов, воздействующих на дрона, он считается конструкцией с подтипом «технологический». Дрон разговаривает на тех же языках, что и вы. Дрон умеет обращаться с короткоствольным оружием либо с простым оружием ближнего боя (по вашему выбору) и получает для него черту Привычное оружие по достижении вами 3 уровня.

Подобно большинству конструкций, дрон не восстанавливает ПЗ посредством естественного выздоровления. Если его ПЗ снижаются до 0, он отключается до тех пор, пока его не починят и его ПЗ не поднимутся до 1 или выше. Если у дрона 0 ПЗ и он единовременно получает урон, равный или превышающий его максимальное количество ПЗ, он уничтожен. Один раз в день механик может потратить 10 минут на ремонт дрона, восстанавливая ему 10% ПЗ. Каждый раз, когда механик тратит 1 ПР для 10-минутного отдыха с целью восстановления ПЖ, он может в это же время отремонтировать дрона аналогичным образом.

Даже если ваш дрон уничтожен или утерян, вы храните резервную копию его разума и ПО в специнструменте и можете бесплатно собрать для него новый корпус, потратив на это 24 часа непрерывной работы с использованием специнструмента. В течение каждых 24 часов, проведённых за работой, вы можете позволить себе один 8-часовой отдых, но любой другой перерыв, за исключением краткого разговора, добавляет 12 часов к необходимому для восстановления дрона времени. Кроме этого, каждый раз при получении нового уровня механика вы можете аналогичным образом пересобрать дрона заново, что позволяет вам изменить решения, принятые ранее в ходе его создания и эксплуатации (включая значения характеристик, тип корпуса, черты, модификации и навыки).

Создание дрона

Создание дрона проходит в несколько этапов. На первом этапе выбирается корпус, который вкупе с вашим уровнем механика определяет базовые параметры дрона. На следующем этапе вы выбираете особые способности и черты дрона. На завершающем этапе устанавливаются модификации, которые предоставляют дрону новые способности и позволяют вам настроить его под себя.

Не считая тех аспектов, что определяются его корпусом и модификациями, описание внешнего вида и «личности» дрона остаётся на ваше усмотрение.

Корпус дрона

Корпуса дронов делятся на три типа. От выбора корпуса зависит размер, начальные параметры и модификации, а также внешний вид и специализация дрона. Корпуса бывают следующие: боевые, летающие и невидимки, подробнее они описаны на стр. 67. В описании корпуса указано следующее.

- **Размер:** базовый размер дрона. Он остаётся неизменным вне зависимости от установленных модификаций.
- **Скорость:** наземная скорость дрона и скорости дополнительных типов перемещения, если они есть.
- **КБ:** базовые ЭКБ и ККБ для этого типа корпуса. Для определения итоговых значений ЭКБ и ККБ необходимо прибавить к ним бонус КБ, указанный в таблице 4–2, и модификатор Ловкости дрона.
- **Лёгкое испытание:** дрон хорошо проходит испытания указанного типа. Бонус к этому типу испытаний увеличивается в соответствии с таблицей 4–2.
- **Сложные испытания:** дрон плохо проходит испытания указанных типов. Бонус к этим типам испытаний увеличивается в соответствии с таблицей 4–2.
- **Значения характеристик:** базовые значения характеристик дрона. Обратите внимание, что у дронов отсутствует значение Выносливости: для СЛ и других параметров, зависящих от этой характеристики, считайте Выносливость дрона равной 10 (нет ни штрафов, ни бонусов). Дроны не могут использовать предметы, дающие дополнительное увеличение характеристик.
- **Увеличение характеристик:** значения данных характеристик увеличиваются в соответствии с таблицей 4–2, когда вы получаете новые уровни.
- **Дополнительный модуль навыка:** в некоторые корпуса изначально встроен модуль навыка, являющийся неотъемлемой их частью. Данный навык считается для дрона классовым, а количество вложенных в него пунктов равно вашему уровню механика. Дрон может использовать этот навык, если вы не управляете им напрямую. Этот навык идёт в дополнение к навыку, полученному от способности модуль навыка (см. стр. 67). Вы не можете изменить этот навык при повышении уровня или при пересборке дрона заново, если не выбрали для него другой корпус. Если этот раздел отсутствует в описании корпуса, дрон не получает дополнительных модулей навыка.
- **Встроенные модификации:** каждый корпус имеет встроенные модификации, являющиеся его неотъемлемой частью. Они идут в дополнение к модификациям, которые дрон получает при повышении в уровне. Вы не можете изменить эти модификации при повышении в уровне или когда пересобираете дрона заново, если при этом не выбрали для него другой корпус. Полный список модификаций приведён на стр. 68–71.

Базовые параметры дрона

Способности дрона определяются вашим уровнем в классе механика (или распределением уровней, если вы используете распределённое управление) и установленными модификациями. В таблице 4–2 указано большинство базовых параметров вашего дрона. Приведённые в таблице базовые параметры модифицируют начальные параметры, определяемые выбранным корпусом. В таблице вы найдёте следующее:

- **Уровень в классе:** равен вашему уровню механика. Если вы используете классовую особенность распределённое управление и выделяете для дрона меньше уровней, чем у вас есть, базовые параметры дрона определяются количеством выделенных ему уровней.
- **ПЗ:** максимальное количество ПЗ дрона. Для заклинаний и эффектов, зависящих от КО (или уровня), КО (или уровень) равен вашему уровню механика (или количеству выделенных для дрона уровней, если вы используете распределённое управление). ПЖ у дронов нет.

- **БМА:** базовый модификатор атаки дрона.
- **КБ:** прибавьте указанный бонус и модификатор Ловкости дрона к базовым КБ, указанным для выбранного вами корпуса, чтобы определить итоговые значения ККБ и ЭКБ дрона. Дрон не может носить броню, и его КБ нельзя увеличить без использования соответствующих модификаций.
- **Модификатор лёгкого испытания, модификатор сложных испытаний:** базовые модификаторы испытаний дрона. От выбранного корпуса зависит, какое испытание считается лёгким, а какие — сложными.
- **Увеличение характеристик:** здесь указывается, насколько увеличатся две характеристики дрона, указанные в описании корпуса.
- **Черты:** общее число черт дрона. Вы можете выбирать для дрона черты из перечня «Черты дронов» на стр. 68. Обратите внимание, что дрон не может выбрать черту, требующую БМА +1, до получения второй черты на 3 уровне.
- **Модификации:** количество модификаций, которые вы можете установить на дрона.
- **Особые способности:** дрон получает эти способности, когда вы достигаете указанного в таблице уровня (или выделяете достаточно уровней посредством распределённого управления). Особые способности дронов перечислены далее.

Особые способности дронов

Дрон получает следующие способности по достижении указанного уровня.

Базовые модификации

1 уровень

Вы можете выбрать любую из базовых модификаций всякий раз, когда ваш дрон получает новую модификацию. Каждую модификацию можно установить только один раз, если не указано обратное. Базовые модификации перечислены на стр. 68–70.

Модуль навыка (Экс)

1 уровень

Выберите один из перечисленных навыков: Акробатика, Атлетика, Внимание, Инженерное дело, Компьютеры или Скрытность. Данный навык считается для дрона классовым, а количество вложенных в него пунктов равно вашему уровню в классе. Дрон может использовать этот навык, даже не находясь под вашим прямым управлением. Вы можете изменить выбранный для модуля навык, когда пересобираете дрона заново. Когда вы управляете дроном напрямую, он может применять любые из ваших пунктов в навыках, если имеет необходимое оснащение (так, если у дрона нет манипуляторов, он не сможет использовать Инженерное дело для отключения устройств).

Ограниченный ИИ (Экс)

1 уровень

В каждом раунде, когда вы закончили действия во время своего хода, ваш дрон может совершить либо основное действие для атаки, либо сопутствующее действие (дрон не совершает отдельной проверки инициативы).

Вы при этом должны быть способны отдавать дрону простые приказы, но действия на это не тратятся.

Для получения приказов дрон должен видеть или слышать вас либо находиться в пределах дистанции действия вашего специнструмента. Если вы потеряете сознание или по другой причине будете неспособны отдать приказ или дрон окажется за пределами дистанции, он не будет совершать никаких действий, пока снова не окажется в пределах дистанции действия специнструмента или пока вы снова не сможете отдать ему приказ.

Корпуса дронов

Боевой дрон

Боевой дрон больше остальных и передвигается по земле, используя колёса, гусеницы, ноги или подобные им приспособления. Данный тип корпуса предназначен для ведения боевых действий: он хорошо бронирован и позволяет установить большое количество вооружения.

Начальные параметры

Размер: средний.
Скорость: 30 футов.
КБ: ЭКБ 10, ККБ 13.
Лёгкое испытание: Стойкость.
Сложные испытания: Воля, Реакция.
Значения характеристик: Сил 14, Лвк 12, Вын —, Инт 6, Мдр 10, Хар 6.
Увеличение характеристик: Сила, Ловкость.
Встроенные модификации: защитное покрытие, обращение с оружием, место под оружие или боевая рука (до 2 модификаций в любом сочетании).

Дрон-невидимка

Дрон-невидимка отличается небольшим и узким корпусом, покрытым слоем светопоглощающего сплава. Для передвижения он использует множество маленьких ног, бесшумные колёса, воздушную подушку или другие подобные средства. Этот дрон предназначен для скрытного проникновения: он малозаметен, а будучи неподвижным — практически невидим.

Начальные параметры

Размер: небольшой.
Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.
КБ: ЭКБ 10, ККБ 12.
Лёгкое испытание: Реакция.
Сложные испытания: Воля, Стойкость.
Значения характеристик: Сил 12, Лвк 14, Вын —, Инт 6, Мдр 10, Хар 6.
Увеличение характеристик: Ловкость, Мудрость.
Дополнительный модуль навыка: Скрытность.
Встроенные модификации: адаптивный камуфляж, гаффы, место под оружие.

Летающий дрон

Летающий дрон — самый маленький. Его лёгкий корпус оснащён миниатюрными реактивными двигателями, турбинами или аналогичными приспособлениями для полёта. По земле дрон передвигается на маленьких ножках или колёсах. Этот дрон может летать с достаточно высокой скоростью и огибать препятствия, но не отличается незаметностью.

Начальные параметры

Размер: маленький.
Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (безупречная манёвренность).
КБ: ЭКБ 11, ККБ 11.
Лёгкое испытание: Реакция.
Сложные испытания: Воля, Стойкость.
Значения характеристик: Сил 6, Лвк 16, Вын —, Инт 6, Мдр 8, Хар 6.
Увеличение характеристик: Ловкость, Мудрость.
Дополнительный модуль навыка: Акробатика.
Встроенные модификации: летательная установка (×2, уже учтено в скорости), место под оружие.

ТАБЛИЦА 4–2: БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ ДРОНОВ

УРОВЕНЬ В КЛАССЕ	ПЗ	БМА	КБ	МОД. ЛЁГКОГО ИСПЫТАНИЯ	МОД. СЛОЖНЫХ ИСПЫТАНИЙ	УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	ЧЕРТЫ	МОДИФИКАЦИИ	ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ
1	10	+1	+0	+2	+0	–	1	1	Базовые модификации, модуль навыка, ограниченный ИИ, прямое управление
2	20	+2	+1	+3	+0	–	1	1	–
3	30	+3	+2	+3	+1	–	2	2	–
4	40	+3	+3	+3	+1	+1	2	2	–
5	50	+4	+4	+4	+1	–	2	3	–
6	60	+5	+5	+4	+1	–	3	3	–
7	70	+6	+6	+5	+2	+1	3	4	Экспертный ИИ
8	80	+6	+7	+5	+2	–	3	4	–
9	90	+7	+8	+5	+2	–	4	5	–
10	100	+8	+9	+6	+2	+1	4	5	Улучшенный реактор
11	110	+9	+9	+6	+3	–	5	6	Улучшенные модификации
12	120	+9	+10	+6	+3	–	5	6	–
13	130	+10	+11	+7	+3	+1	5	7	–
14	140	+11	+12	+7	+3	–	6	7	–
15	150	+12	+13	+8	+4	–	6	8	–
16	160	+12	+14	+8	+4	+1	6	8	–
17	170	+13	+15	+8	+4	–	7	9	–
18	190	+14	+16	+9	+4	–	7	9	–
19	210	+15	+17	+9	+5	+1	8	10	–
20	230	+15	+18	+9	+5	–	8	10	Истинный ИИ

Прямое управление [Экс]

1 уровень

В качестве сопутствующего действия вы можете управлять дроном напрямую, что позволит дрону в этот ход совершить и сопутствующее, и любое основное действие (одно — благодаря вашему управлению, другое — благодаря ограниченному ИИ). Если вы потратите ещё и быстрое действие, дрон тоже сможет его совершить или сможет объединить все свои действия в действие полного хода. Для того чтобы вы могли напрямую управлять дроном, он должен видеть или слышать вас либо находиться в пределах дистанции действия вашего специнструмента.

Экспертный ИИ [Экс]

7 уровень

ИИ дрона стал более совершенным, что позволяет ему эффективнее действовать в сражении, когда вы не управляете им напрямую. В каждом раунде дрон во время вашего хода может совершить сопутствующее действие, основное действие для атаки или полную атаку (последний вариант позволяет ему атаковать несколько раз, если вооружение позволяет это сделать). Полные атаки дрона, совершённые без вашего прямого управления, получают штраф –6 (вместо обычного –4). Как и в случае с ограниченным ИИ, вы должны пребывать в сознании и в пределах дистанции.

Улучшенный реактор [Экс]

10 уровень

У дрона появляются ПР в количестве 1 ПР за каждые 2 уровня (минимум 1 ПР). Дрон может потратить 1 ПР, чтобы совершить полную атаку без вашего прямого управления с обычным штрафом –4 (вместо –6). ПР дрона восстанавливаются после 8-часового отдыха согласно обычным правилам.

Улучшенные модификации

11 уровень

Вы можете выбрать любую из улучшенных модификаций всякий раз, когда ваш дрон получает новую модификацию. Даже если вы решите пересобрать дрона после получения этой способности, вы не сможете устанавливать улучшенные модификации, пока у дрона не будет как минимум 5 базовых. Улучшенные модификации перечислены на стр. 70–71.

Истинный ИИ [Экс]

20 уровень

ИИ дрона способен действовать полностью автономно. В каждом раунде дрон во время вашего хода может совершить полный набор действий (действие полного хода или сопутствующее, основное и быстрое действия) без необходимости управлять им напрямую и способен совершать полные атаки без прямого управления с обычным штрафом –4. Дрон может действовать и без ваших приказов, но вы должны управлять им напрямую, если хотите, чтобы он использовал ваши пункты в навыках.

ЧЕРТЫ ДРОНОВ

Для своего дрона вы можете выбрать любые из перечисленных черт: Боевой манёвр+, Бой вслепую, Бойня, Бойня+, Вёрткий стрелок, Взаимодополняющие навыки, Внушительная стойкость, Выпад, Выстрел на бегу, Дальний выстрел, Лёгкая поступь, Многорукий боец, Молниеносная реакция, Неваляшка, Ответный удар, Подавляющий огонь, Подвижность, Привычное оружие, Пронзающая атака, Реактивный, Стальная воля, Убийственная меткость, Уверенное владение оружием, Удар на проходе, Улучшенный критический удар, Универсальное владение оружием, Универсальное привычное оружие, Упредительный выстрел и Эксперт.

По достижении 10 уровня, когда дрон получает улучшенный реактор, вы можете также выбрать черты Внушительная стойкость+, Железная решимость, Молниеносная реакция+ и Стальная воля+. По желанию ведущего этот список можно дополнить, добавив черты из других источников.

МОДИФИКАЦИИ ДРОНОВ

По мере роста вашего уровня дрон будет получать индивидуальные модификации, снаряжение и программное обеспечение, становясь более мощным и полезным. Для всех способностей модификаций, зависящих от уровня, используется ваш полный уровень механика, даже если вы посредством распределённого управления и выделили дрону меньше уровней.

Дрон получает первую модификацию на 1 уровне, а последующие — каждые 2 уровня после этого. Модификации делятся на две категории — базовые и улучшенные. Вы можете

устанавливать базовые модификации на любом уровне, а улучшенные модификации — только по достижении 11 уровня (или выделив как минимум 11 уровней дрону). Для работы некоторых модификаций требуется предварительная установка других модификаций. Если не указано обратное, каждую модификацию можно установить только один раз.

Базовые модификации

Вы можете устанавливать нижеперечисленные модификации на любом уровне.

Багажник [Экс]

- Дрон оснащается багажником. При определении максимальной грузоподъёмности дрона его значение Силы считается выше на 4. Увеличенная грузоподъёмность распространяется только на упакованное снаряжение и прочие грузы, но не на оружие, улучшения брони и тому подобное. Данное улучшение не изменяет значение Силы дрона, а лишь повышает грузоподъёмность. Размеры дрона по-прежнему могут ограничивать его возможности по переноске громоздких или крупногабаритных предметов.

Боевая рука [Экс]

- Дрон оснащается механической рукой, к которой вы можете прикрепить одноручное оружие ближнего боя, предназначенное для небольших или средних существ, позволяя дрону использовать его без штрафов за размер, в том числе и для атаки. Само оружие в комплект не входит, вам нужно купить новое или установить одно из тех, что у вас уже есть. Это оружие невосприимчиво к разоружению. Для использования двуручного оружия ближнего боя необходимы две боевые руки. Для замены установленного оружия вам требуется 1 час работы с использованием специнструмента. Вы можете брать эту модификацию несколько раз, каждый раз добавляя 1 новую боевую руку.

Видеокамера [Экс]

- Ваш дрон оснащается видеокамерой, через которую вы можете наблюдать за происходящим с помощью специнструмента, пока дрон находится в пределах дистанции действия. Камера не обладает особым зрением и видит то же, что видел бы обычный человек. При помощи камеры можно записать до 1 часа видеоматериалов, которые можно скачать и просмотреть посредством специнструмента.

Водомёты [Экс]

- Дрон получает скорость плавания, равную половине наземной. Данную модификацию можно установить только на боевых дронов и дронов-невидимок.

Гаффы [Экс]

- Дрон получает скорость лазания, равную половине наземной. Эту модификацию можно установить только на боевых дронов и дронов-невидимок.

Дополнительный боезапас [Экс]

- Одно из мест под оружие дрона способно сверх обычного вместить два дополнительных аккумулятора, магазина или других контейнера с боеприпасами. Для установки этой модификации необходимо, чтобы дрон был оснащён местом под оружие. Эту модификацию можно брать по одному разу для каждого из мест под оружие.

Защищённый ИИ [Экс]

- ИИ вашего дрона защищён от внешнего проникновения. Все попытки взлома вашего дрона получают штраф –4, а сам дрон получает бонус +4 (интуитивный) к испытаниям против заклинаний и эффектов, пытающихся захватить над ним контроль или иным способом управлять его действиями.

Манипуляторы [Экс]

- Дрон оснащается двумя механическими руками с простыми манипуляторами. Они способны выполнять те же действия, что и руки персонажа (открывать двери, печатать на клавиатуре, держать оружие или совершать проверки навыков, требующих развитой мелкой моторики), но атаки с их использованием получают штраф –4.

Место под оружие [Экс]

- Вы можете установить на дрона одно короткоствольное или подобное одноручное дистанционное оружие, предназначенное для небольших или средних существ, позволяя дрону использовать его без штрафов за размер, в том числе и для атаки. Это оружие невосприимчиво к разоружению. Для установки длинноствольного, тяжёлого или подобного двуручного дистанционного оружия требуется два места под оружие. Место под оружие также способно вместить два или менее аккумулятора, магазина или других контейнера с боеприпасами для установленного на него оружия, при условии что боеприпасы имеют лёгкий или меньший вес. При этом два места, на которые установлено одно двуручное оружие, считаются одним. Перезарядка установленного оружия происходит автоматически, с обычной для оружия скоростью. Использованные аккумуляторы или магазины хранятся внутри дрона. В качестве сопутствующего действия вы можете заменить все боеприпасы для одного места под оружие. Само оружие и боеприпасы в комплект не входят, вам нужно купить их или установить те, что у вас уже есть. Вы можете заменить установленное оружие аналогичным, если при этом соблюдаются все требования по количеству мест (например, если у вас два места под оружие, вы можете заменить длинноствольное оружие тяжёлым). Для замены установленного оружия вам потребуется 1 час работы с использованием специнструмента. Вы можете брать эту модификацию несколько раз, каждый раз добавляя 1 новое место под оружие.

Место под улучшение брони [Экс]

- Дрон получает одно место под улучшение брони (см. стр. 203). Само улучшение в комплект не входит, вам нужно купить новое или установить одно из тех, что у вас уже есть (если под него есть достаточно свободных мест). Эту модификацию можно брать до четырёх раз, каждый раз добавляя дополнительное место под улучшение брони.

Обращение с оружием [Экс]

- Ваш дрон получает одну из перечисленных черт в качестве дополнительной (при этом должны выполняться все требования выбранной черты): Обращение с высокотехнологичным оружием ближнего боя, Обращение с длинноствольным оружием, Обращение с короткоствольным оружием, Обращение с особым оружием, Обращение с простым оружием ближнего боя или Обращение с тяжёлым оружием. Вы можете брать эту модификацию несколько раз, каждый раз выбирая новую дополнительную черту из перечисленных.

Потайной отсек [Экс]

- Дрон оснащается потайным отсеком, в котором можно спрятать предмет весом не больше лёгкого. Для обнаружения отсека необходимо успешно пройти проверку Внимания (СЛ = 15 + ваш уровень механика). Доступ в потайной отсек является сопутствующим действием.

Прыжковые двигатели [Экс]

- Дрон оснащается миниатюрными реактивными двигателями, позволяющими ему в качестве сопутствующего действия прыгать на расстояние до 30 футов (вертикально, горизонтально или в любом сочетании в пределах дистанции). Летающий дрон, оснащённый этой модификацией, вместо этого может на 1 раунд увеличить скорость полёта на 30 футов. После применения прыжковые двигатели должны остыть в течение 1 минуты, после чего их можно использовать повторно.

Седло [Экс]

- Дрон оснащается седлом и программным обеспечением, позволяющим ему выступать в роли обученного для боя скакуна. Вы можете ездить верхом на дроне, если его размер не меньше вашего. Чтобы везти кого-то другого, размер дрона должен быть как минимум на 1 категорию больше размера ездока. Вы можете управлять своим дроном в битве без проверок Выживания.

Специализированное ПО [Экс]

- Выберите ещё один навык из перечисленных для модуля навыка. Данный навык считается для дрона классовым, а количество вложенных в него пунктов равно вашему уровню механика. Кроме этого, значение Интеллекта дрона увеличивается на 2. Начиная с 11 уровня вы можете установить эту модификацию повторно как улучшенную: в этом случае вы выбираете любой новый классовый навык (не только из перечисленных для модуля навыка), а количество вложенных в него пунктов равно вашему уровню механика. Значение Интеллекта дрона при этом увеличивается ещё на 2.

Технологическая рука [Экс]

- Выберите из описанных в главе 7 предметов один технологический предмет весом не больше лёгкого и уровнем не превышающий ваш уровень механика. Дрон оснащается механической рукой, к которой прикреплён выбранный предмет, и программным обеспечением, позволяющим использовать его. Дрон может использовать инструмент, требующий проверок навыка, только в том случае, если у него есть пункты в этом навыке (или если у вас изучен этот навык и вы управляете дроном напрямую).

Усиленная броня [Экс]

- Дрон получает бонус +2 к КБ. Начиная с 11 уровня вы можете установить эту модификацию повторно как улучшенную.

Усиленное восприятие [Экс]

- Дрон получает сумеречное зрение, ночное зрение на расстоянии до 60 футов и бонус +2 (интуитивный) к проверкам Внимания. Если на дроне установлена видеокамера, действие этой модификации распространяется и на неё.

Ускоритель [Экс]

- Наземная скорость дрона увеличивается на 10 футов.

Устойчивость [Экс]

- Дрон получает устойчивость к одному из типов энергии на ваш выбор: звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству. Величина устойчивости равна вашему уровню механика, но не превышает 10. Вы можете брать эту модификацию несколько раз, но эффекты при этом не складываются: при установке новой модификации нужно выбрать другой тип энергии из перечисленных.

Улучшенные модификации

11 уровень

Для установки этих модификаций вы должны достичь как минимум 11 уровня.

Адаптивный камуфляж [Экс]

- На корпус дрона наносится покрытие, способное изменять цвет, маскируя дрона на фоне окружающей обстановки. Всякий раз, когда дрон остаётся неподвижным в течение 1 раунда, он получает бонус +10 к проверкам Скрытности (не складывается с бонусом от заклинания *невидимость* и подобных эффектов). При совершении любого действия дрон теряет этот бонус, пока вновь не проведёт 1 раунд неподвижно.

Защитное покрытие [Экс]

- Ваш дрон получает СУ 1/–. На 7 уровне СУ увеличивается до 2/–, на 13 уровне — до 3/–. Также СУ увеличивается на 1 каждые 3 уровня после этого.

Летательная установка [Экс]

- Дрон получает скорость полёта, равную половине наземной (средняя манёвренность), и способен летать до 10 минут в день. Длительность полёта может быть разбита на интервалы, продолжительностью кратные 1 минуте. Вы можете установить эту модификацию второй раз, чтобы увеличить скорость полёта до наземной (безупречная манёвренность) и убрать ограничение по его продолжительности.

Медицинское ПО [Экс]

- Ваш дрон получает возможность оказывать первую помощь. Когда ваши ПЗ снижаются до 0, дрон может попытаться оказать вам экстренную помощь несмотря на то, что вы находитесь без сознания. В последующих раундах в ваш ход дрон возвращается к вам, совершая необходимое количество сопутствующих действий, а затем основным действием оказывает вам первую помощь. После этого вы можете потратить 2 ПР, чтобы восстановить ПЗ в количестве, равном вашему уровню механика. Дрон может оказывать первую помощь подобным образом только вам и только один раз за 24 часа, при условии, что вы не мертвы и у вас есть 2 ПР. Для установки этой модификации необходимо, чтобы дрон был оснащён манипуляторами и специализированным ПО (Медицина).

Поле невидимости [Экс]

- Один раз в день в качестве основного действия ваш дрон может стать невидимым на 10 минут (эффект аналогичен заклинанию *невидимость*). Если в течение этого времени дрон совершит атаку, то невидимость прекратится. Дрон может потратить 2 ПР, чтобы повторно использовать эту способность в тот же день. Для установки этой модификации необходимо, чтобы дрон был оснащён адаптивным камуфляжем.

Устойчивость+ (Экс)

- Выберите тип энергии, для которого уже установлена модификация устойчивости. Устойчивость к этому типу энергии увеличивается на 5. Вы можете брать эту модификацию несколько раз, но эффекты при этом не складываются: при установке новой модификации нужно выбирать другой тип энергии, для которого уже установлена модификация устойчивости.

Экскаватор (Экс)

- Дрон получает скорость рытья, равную половине наземной. С этой модификацией дрон может прокапываться сквозь глину, грязь, землю и песок. Дрон не оставляет после себя тоннеля или других следов перемещения на поверхности.

Электроволна (Экс)

- Когда у дрона оказывается менее 10 ПЗ, он немедленно отключается и в качестве ответного действия выпускает электроволну (даже если был выведен из строя или уничтожен атакой). Волна наносит каждому существу в пределах 10 футов (кроме самого дрона) 1d6 урона электричеством за каждый уровень. Существа в области действия могут попытаться пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое (СЛ = 10 + ½ вашего уровня механика + модификатор вашего Интеллекта).

Энергетический щит (Экс)

- Ваш дрон оснащается энергетическим щитом и получает временные ПЗ в количестве, равном вашему уровню механика. Щит действует до тех пор, пока не закончатся временные ПЗ. Дрон может полностью восстановить временные ПЗ щита, потратив 1 ПР, когда вы отдыхаете для восстановления ПЖ. Вы можете установить эту модификацию второй раз, чтобы удвоить количество временных ПЗ щита.

Эхолокаторы (Экс)

- Ваш дрон использует эхолокацию для обнаружения невидимых противников. Дрон получает способность слепое чутьё (звук) на расстоянии до 60 футов (см. стр. 263).

ЭКЗОКОРТЕКС

Используя экзокортекс, вы получаете следующие способности при повышении в уровне.

Модуль памяти (Экс) — 1 уровень

Вы можете использовать память экзокортекса для хранения собственных знаний. Находясь вне боя, вы один раз в день в качестве ответного действия можете перебросить проваленную проверку навыка (см. стр. 243) при попытке вспомнить информацию (см. стр. 133). Помимо этого, вы получаете дополнительную черту Эксперт.

Вы не можете использовать модуль памяти, пока задействована система отслеживания целей. Каждый раз при получении нового уровня механика вы можете модифицировать модуль памяти, заменяя имеющуюся дополнительную черту Эксперт такой же чертой, но для другого навыка.

Система отслеживания целей (Экс) — 1 уровень

Экзокортекс улучшает ваши боевые способности, позволяя ношение тяжёлой брони и обращение с длинноствольным оружием. Начиная с 3 уровня длинноствольное оружие становится для вас привычным, как если бы ваш класс исходно умел с ним обращаться. Находясь в бою, вы в качестве сопутствующего действия можете использовать экзокортекс для отслеживания выбранного противника. Пока цель находится в поле вашего зрения, вы получаете информацию о различных её параметрах и уязвимостях, что позволяет подобрать подходящую тактику и совершать по ней атаки, как если бы ваш БМА был равен уровню механика. Этот бонус теряется при выборе новой цели для отслеживания.

Беспроводной взлом (Экс) — 5 уровень

Вместо того чтобы использовать систему отслеживания целей, экзокортекс может получить доступ к компьютерной системе в пределах 20 футов, что позволит ему в каждом раунде пытаться пройти проверку Компьютеров против этой системы, используя ваш бонус навыка. Для выполнения задач навыка Компьютеры такая проверка учитывается как основное действие. На протяжении всего времени взаимодействия экзокортекса с компьютером необходимо находиться в пределах 20 футов от компьютерной системы. Если для завершения задачи требуется несколько действий (или даже раундов), вы можете работать совместно с экзокортексом, тратя свои действия вдобавок к основному действию, совершаемому экзокортексом. Если у вас нет классовой особенности удалённый взлом, то вы должны находиться рядом с компьютером, чтобы совершать свои проверки.

Модификация экзокортекса (Экс) — 7 уровень

Экзокортекс позволяет вам установить на себя одну из перечисленных далее модификаций для дронов, как если бы вы были дроном: багажник, водомёты, гаффы, место под улучшение брони, обращение с оружием (высокотехнологичным оружием ближнего боя или тяжёлым оружием), потайной отсек, прыжковые двигатели, усиленное восприятие, ускоритель или устойчивость. На 11 уровне вы можете установить ещё одну модификацию, а в список доступных модификаций включаются адаптивный камуфляж, летательная установка, поле невидимости, устойчивость+, экскаватор и эхолокаторы. На 14 и 17 уровнях вы также можете установить ещё по одной модификации. При каждом повышении в уровне вы можете заменить одну из установленных модификаций на другую, но у вас всегда должна быть хотя бы одна модификация из списка для 7 уровня.

Двухпотоковое отслеживание (Экс) — 10 уровень

Вы можете использовать экзокортекс для отслеживания двух целей одновременно, чтобы увеличить БМА против них. Вы можете выбрать одновременно обе цели, потратив на это одно сопутствующее действие, но при этом вы должны их видеть.

Многозадачность (Экс) — 15 уровень

Вы можете использовать экзокортекс для отслеживания сразу трёх целей (и выбирать их все за одно сопутствующее действие). Кроме этого, дистанция беспроводного взлома вашего экзокортекса увеличивается до 40 футов. Экзокортекс получает возможность одновременно использовать систему отслеживания целей и взламывать компьютер, но при этом компьютер считается одной из отслеживаемых целей (и поэтому при взломе компьютера экзокортекс способен отслеживать только две цели одновременно). Наконец, вы можете использовать модуль памяти в бою, даже если активирована система отслеживания целей.

Четырёхпотоковое отслеживание (Экс) — 20 уровень

Экзокортекс может отслеживать сразу четыре цели и дополнительно к этому взламывать компьютер.

БОЕВОЙ ТЕХНИК
ТЕМА: НАЁМНИК

При поддержке дрона вы способны одолеть даже самые большие и тяжелобронированные цели.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важна прежде всего Ловкость — от неё зависит ваша меткость, а высокий Интеллект увеличивает ваш запас ПР и повышает эффективность навыков.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Боевой дрон

ТРЮКИ МЕХАНИКА

Энергетический щит (2 ур.)
Энергетическая устойчивость (8 ур.)
Усиленный щит (8 ур.)
Энергетическая устойчивость+ (14 ур.)

МОДИФИКАЦИИ ДРОНА

Дополнительный боезапас (1 ур.)
Энергетический щит (11 ур.)

ЧЕРТЫ

Обращение с оружием (длинноствольное оружие)
Привычное оружие (длинноствольное оружие)
Уверенное владение оружием (длинноствольное оружие)

НАВЫКИ

Внимание
Инженерное дело
Компьютеры
Медицина
Пилотирование

ДИВЕРСАНТ
ТЕМА: ПРЕСТУПНИК

Вы боретесь с несправедливостью, используя скрытность и технические навыки.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важен прежде всего Интеллект — от него зависит эффективность навыков и СЛ ваших способностей. Ловкость увеличивает ваш КБ.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Дрон-невидимка

ТРЮКИ МЕХАНИКА

Взлом каталога (2 ур.)
Незаметный взлом (8 ур.)
Диверсант (14 ур.)

МОДИФИКАЦИИ ДРОНА

Видеокамера (1 ур.)
Поле невидимости (11 ур.)

ЧЕРТЫ

Взаимодополняющие навыки (Ловкость рук и Скрытность)
Эксперт (Инженерное дело)
Эксперт (Компьютеры)

НАВЫКИ

Компьютеры
Физические науки

КИБЕРКОММАНДО
ТЕМА: ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Вы усовершенствовали тело и разум, превратив себя в боевую машину.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важна прежде всего Ловкость — от неё зависит ваша меткость, а Интеллект повышает ваш запас ПР.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Экзокортекс

ТРЮКИ МЕХАНИКА

Дополнительная мощность (2 ур.)
Разгон (2 ур.)
Дополнительная мощность+ (8 ур.)
Гиперразгон (8 ур.)
Дополнительная мощность++ (14 ур.)
Ультраразгон (14 ур.)

ЧЕРТЫ

Двужильный
Уверенное владение оружием (длинноствольное оружие)
Улучшенная инициатива

НАВЫКИ

Атлетика
Внимание
Инженерное дело

КОСМИЧЕСКИЙ ИНЖЕНЕР
ТЕМА: ПОКОРИТЕЛЬ КОСМОСА

Вы знаете свой звездолёт лучше, чем кто бы то ни было, и способны заставить его работать с максимальной эффективностью.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интеллект увеличивает ваш запас ПР и улучшает навыки, а Ловкость повышает боевую эффективность.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Экзокортекс

ТРЮКИ МЕХАНИКА

Быстрая починка предмета (2 ур.)
Быстрый временный ремонт (2 ур.)
Намётанный глаз (8 ур.)
Моддер (14 ур.)

ЧЕРТЫ

Обращение с гранатами
Техномант-любитель
Уверенное владение оружием (длинноствольное оружие)

НАВЫКИ

Внимание
Инженерное дело
Компьютеры
Пилотирование
Физические науки

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

МИСТИК

ПЖ: 6 + МОДИФИКАТОР ВЫНОСЛИВОСТИ

6 ПЗ

Вы знаете, что сила, которую большинство называет магией, — всего лишь выражение связующей энергии, соединяющей всё сущее воедино, и используете её для изменения мира вокруг себя. Вы можете считать, что источник вашей магии — божественный дар, фундаментальная энергия всего сущего или реализованный экстрасенсорный потенциал, но являетесь всего лишь проводником, посредником для гораздо более могущественных сил. Как бы глубоко вы ни познали магию, вы понимаете, что при сотворении заклинаний, как и во всём остальном, не обойтись без проб и ошибок, и сосредоточены на изучении биологии и мыслительных процессов, которые слишком сложны, чтобы постигнуть их при помощи только лишь науки. Вы чувствуете незримые связи между существами и используете их, чтобы помочь союзникам или подчинить врагов своей воле.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Ваша ключевая характеристика — Мудрость, напрямую влияющая на умение творить заклинания, СЛ испытаний против них и количество дополнительных заклинаний в день. Кроме неё, вам стоит обратить внимание на Харизму, которая применяется в ситуациях, требующих общения.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ: 6 + МОДИФИКАТОР ИНТЕЛЛЕКТА

- Биологические науки (Инт)
- Блеф (Хар)
- Внимание (Мдр)
- Выживание (Мдр)
- Дипломатия (Хар)
- Запугивание (Хар)
- Культура (Инт)
- Маскировка (Хар)
- Медицина (Инт)
- Мистицизм (Мдр)
- Проницательность (Мдр)
- Профессия (Инт, Мдр или Хар)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

НОШЕНИЕ БРОНИ
Лёгкая броня

ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ
Короткоствольное оружие, простое оружие ближнего боя

ТАБЛИЦА 4–3: МИСТИК

УРОВЕНЬ	БМА	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ	ЗАКЛИНАНИЯ В ДЕНЬ (ПО КРУГАМ)					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+0	+2	Дарование, дарованная сила, дарованное заклинание, исцеляющее прикосновение	2	–	–	–	–	–
2	+1	+0	+0	+3	Отголоски навыка +1, связь разумов	2	–	–	–	–	–
3	+2	+1	+1	+3	Дарованная сила, Привычное оружие	3	–	–	–	–	–
4	+3	+1	+1	+4	Дарованное заклинание	3	2	–	–	–	–
5	+3	+1	+1	+4	Отголоски навыка +2	4	2	–	–	–	–
6	+4	+2	+2	+5	Дарованная сила	4	3	–	–	–	–
7	+5	+2	+2	+5	Дарованное заклинание	4	3	2	–	–	–
8	+6	+2	+2	+6	Отголоски навыка +3	4	4	2	–	–	–
9	+6	+3	+3	+6	Дарованная сила	5	4	3	–	–	–
10	+7	+3	+3	+7	Дарованное заклинание	5	4	3	2	–	–
11	+8	+3	+3	+7	Отголоски навыка +4, телепатическая связь	5	4	4	2	–	–
12	+9	+4	+4	+8	Дарованная сила	5	5	4	3	–	–
13	+9	+4	+4	+8	Дарованное заклинание	5	5	4	3	2	–
14	+10	+4	+4	+9	Отголоски навыка +5	5	5	4	4	2	–
15	+11	+5	+5	+9	Дарованная сила	5	5	5	4	3	–
16	+12	+5	+5	+10	Дарованное заклинание	5	5	5	4	3	2
17	+12	+5	+5	+10	Отголоски навыка +6	5	5	5	4	4	2
18	+13	+6	+6	+11	Дарованная сила	5	5	5	5	4	3
19	+14	+6	+6	+11	Возвышение	5	5	5	5	5	4
20	+15	+6	+6	+12	Отголоски навыка +7, просветление	5	5	5	5	5	5

ЗАКЛИНАНИЯ

Вы творите заклинания из списка заклинаний мистика (см. стр. 336). Чтобы изучить или сотворить заклинание, ваше значение Мудрости должно быть не менее 10 + круг заклинания. СЛ испытаний против ваших заклинаний равна 10 + круг заклинания + модификатор вашей Мудрости.

Вы можете применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Ваш дневной запас заклинаний приведён в таблице 4–3. Кроме того, у вас есть дополнительные заклинания в день, если модификатор вашей Мудрости равен +1 и выше (см. таблицу 4–4), но вы получаете их только в случае, если заклинания соответствующего круга вам уже доступны. Вы творите заклинания 0 круга так же, как и прочие, но каждый день можете применять неограниченное их количество.

Каждый мистик знает весьма ограниченное количество заклинаний. На 1 уровне он узнаёт четыре заклинания 0 круга и два — 1 круга (по своему выбору). На каждом следующем уровне мистика он изучает одно или несколько новых заклинаний, как показано в таблице 4–5. В отличие от дневного запаса заклинаний, количество известных заклинаний не зависит от модификатора Мудрости.

При каждом повышении в уровне мистик может заменить одно из известных ему заклинаний другим заклинанием того же круга. При этом он теряет прежнее заклинание и получает новое. Мистик выбирает, поступить ли подобным образом, в тот момент, когда изучает новые заклинания при повышении в уровне.

Вы можете сотворить любое известное заклинание мистика, если ещё не израсходовали дневной запас заклинаний соответствующего круга. Кроме того, вы можете применить заклинание, потратив ячейку более высокого круга. Например, если требуется заклинание 1 круга, а дневной запас для этого круга исчерпан, то для сотворения заклинания можно потратить неиспользованную ячейку 2 круга, если она есть.

Мистики также способны расшифровывать магические письмена, которые иначе разобрать не представляется возможным, или опознавать заклинания, заключённые в камнях чар (в качестве действия полного хода). Обычно это не высвобождает содержащуюся в них магию, но подобное может произойти, если камень был проклят или создан как ловушка.

ДАРОВАНИЕ

1 УРОВЕНЬ

Вы обладаете магическим дарованием, полученным от некой загадочной силы. Природа дарования неоднозначна, и даже мистики, наделённые одинаковыми способностями, могут трактовать их происхождение по-своему. Получив 1 уровень мистика, вы выбираете одно из дарований. В дальнейшем этот выбор изменить нельзя. Доступные дарования перечислены на стр. 76–81. Мистики достаточно часто посвящают себя служению одному из богов, и хотя дарование, полученное от какой-либо сущности или идеи, может быть каким угодно, дары богов обычно соответствуют их идеалам (так, например, Вейдан, бог свободы, вряд ли будет покровительствовать владыкам), поэтому для каждого дарования указаны связанные с ним божества и философские учения.

Дарованная сила

1 УРОВЕНЬ

Благодаря дарованию вы обладаете особыми силами. Вы получаете первую дарованную силу на 1 уровне, вторую — на 3, а в дальнейшем получаете новую силу каждые 3 уровня. Если против эффекта дарованной силы можно пройти испытание, его СЛ равна 10 + ½ вашего уровня мистика + модификатор вашей Мудрости. Если сила требует от противника совершения проверки навыка, её СЛ равна 10 + 1,5 × ваш уровень мистика + модификатор вашей Мудрости.

Дарованное заклинание

1 УРОВЕНЬ

Благодаря дарованию вам известны дополнительные заклинания: одно для каждого из доступных вам кругов. Вы узнаёте их начиная с 1 уровня и далее всякий раз, когда получаете доступ к более высокому кругу заклинаний. Эти заклинания не учитываются в таблице 4–5 и на более высоких уровнях не могут быть заменены на другие заклинания (за редкими исключениями, см. ниже). Круг каждого такого заклинания указан в описании дарования.

Если в описании дарования в начале раздела «Заклинания» указано одно заклинание с переменным кругом (см. стр. 330), то при получении дарованного заклинания нового круга вы добавляете в список известных заклинаний вариант этого заклинания для соответствующего круга, а прошлый (если он был) немедленно заменяете указанным в описании дарования заклинанием предыдущего круга.

ТАБЛИЦА 4-4: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ МИСТИКА

ЗНАЧЕНИЕ МУДРОСТИ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ В ДЕНЬ (ПО КРУГАМ)						
	0	1	2	3	4	5	6
1–11	–	–	–	–	–	–	–
12–13	–	1	–	–	–	–	–
14–15	–	1	1	–	–	–	–
16–17	–	1	1	1	–	–	–
18–19	–	1	1	1	1	–	–
20–21	–	2	1	1	1	1	–
22–23	–	2	2	1	1	1	1
24–25	–	2	2	2	1	1	1
26–27	–	2	2	2	2	1	1
28–29	–	3	2	2	2	2	1
30–31	–	3	3	2	2	2	2

ТАБЛИЦА 4-5: КОЛИЧЕСТВО ИЗВЕСТНЫХ МИСТИКУ ЗАКЛИНАНИЙ

УРОВЕНЬ В КЛАССЕ	КОЛИЧЕСТВО ИЗВЕСТНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ (ПО КРУГАМ)						
	0	1	2	3	4	5	6
1	4	2	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–
3	6	4	–	–	–	–	–
4	6	4	2	–	–	–	–
5	6	4	3	–	–	–	–
6	6	4	4	–	–	–	–
7	6	5	4	2	–	–	–
8	6	5	4	3	–	–	–
9	6	5	4	4	–	–	–
10	6	5	5	4	2	–	–
11	6	6	5	4	3	–	–
12	6	6	5	4	4	–	–
13	6	6	5	5	4	2	–
14	6	6	6	5	4	3	–
15	6	6	6	5	4	4	–
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (СВ)

1 УРОВЕНЬ

Один раз в день вы можете потратить 10 минут, чтобы магически исцелить союзника на 5 или менее ПЗ за каждый ваш уровень мистика.

ОТГОЛОСКИ НАВЫКА (СВ)

2 УРОВЕНЬ

Ваше дарование позволяет вам слышать отзвуки чувств, инстинктов, знаний и желаний, облегчая выполнение некоторых задач. В описании каждого дарования указаны два связанных с ним навыка. Вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам этих навыков. Этот бонус увеличивается на 1 на 5 уровне и каждые 3 уровня после этого.

СВЯЗЬ РАЗУМОВ (ПС)

2 УРОВЕНЬ

Вы можете соединять разумы существ для быстрой передачи информации. Вы можете неограниченно использовать *связь разумов* как псевдозаклинание, но для каждого конкретного существа её можно применить не чаще одного раза в день.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ (ЭКС)

3 УРОВЕНЬ

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ (ПС)

11 УРОВЕНЬ

В качестве основного действия вы можете создать телепатическую связь с шестью или менее добровольцами, что позволит вам мысленно общаться, даже находясь на огромном расстоянии. Действие этой способности аналогично заклинанию *телепатическая связь* за тем лишь исключением, что длительность постоянна. Вы можете поддерживать только одну телепатическую связь, созданную подобным образом, — при создании новой связи предыдущая немедленно прекращается.

ВОЗВЫШЕНИЕ (ПС)

19 УРОВЕНЬ

Вы стоите на пороге слияния с высшими силами, даровавшими вам способности. Каждый день вы можете один раз сотворить каждое из дарованных заклинаний, не тратя ячеек заклинаний. Кроме этого, вы можете временно покидать собственное физическое тело.

Один раз в день вы можете потратить 1 ПР, чтобы высвободить своё сознание из тела, создав нематериальную ментальную копию. Ваша ментальная проекция считается эффектом 6 круга с дескриптором «иллюзия», а длительность её существования в раундах равна вашему уровню мистика.

Пока проекция активна, ваше физическое тело считается слепым, глухим и беспомощным, но вы можете вернуться в него в качестве быстрого действия. Вы управляете проекцией как своим телом, но воспринимаете лишь то, что копия видит и слышит. Проекция способна летать со скоростью 60 футов (безупречная манёвренность) и проходить сквозь твёрдые предметы, как если бы была бестелесной, но не может углубляться в них более, чем на занимаемое вами пространство (5 футов для существ среднего размера) и не может напрямую взаимодействовать с физическими объектами. Ваша копия невосприимчива к большей части атак и эффектов, даже если они действуют на бестелесных существ, но эффекты с дескриптором «разум» действуют на вас как обычно.

Через проекцию вы можете сотворить любое псевдозаклинание или заклинание мистика с дистанцией «касание» или больше. Заклинания действуют на другие цели как обычно, но на саму проекцию вы можете сотворить только заклинания с дескриптором «иллюзия». Копия может не находиться на вашей линии досягаемости, но если вы хоть на мгновение переместитесь на другой план (в том числе посредством Потока), ваш разум немедленно возвращается в физическое тело.

ПРОСВЕТЛЕНИЕ (СВ)

20 УРОВЕНЬ

Вы достигаете просветления, становясь живым воплощением покровительствующих вам сил. Вы перестаёте стареть и не можете умереть от старости.

Один раз в день в качестве сопутствующего действия вы можете на 1 минуту достичь состояния полного единения со своим покровителем. На протяжении этого времени вы получаете бонус +4 (интуитивный) к атакам, испытаниям и проверкам навыков, а также 20 временных ПР, которые можете тратить только для применения дарованных сил.

Все неизрасходованные временные ПР исчезают по прошествии этой минуты. Кроме этого, один раз в неделю вы можете сотворить *чудо* как псевдозаклинание.

ДАРОВАНИЯ

Далее описаны самые распространённые дарования мистиков. Дополнительно о дарованиях можно прочесть на стр. 75.

Акашиец

Вы получаете доступ к Хроникам Акаши, великой астральной библиотеке, содержащей в себе совокупный опыт и знания всех когда-либо живших разумных существ и хранящей информацию о каждом моменте бытия. Вы можете быть хранителем древних истин, любознательным оккультистом, детективом-консультантом с экстрасенсорными способностями или шпионом, коллекционирующим чужие секреты.

- **Божества:** Вейдан, Ньярлатхотеп, Талавет, Триединый, Фаразма, Элориту, Ираиса.
- **Навыки:** Культура и Мистицизм.
- **Заклинания:** 1 — *опознание*, 2 — *предвидение*, 3 — *полиглот*, 4 — *прорицание*, 5— *связь с иным планом*, 6 — *видение*.

Память Акаши (Экс)

1 уровень

- Вы получаете способность отголоски навыка на 1 уровне (а не на 2, как обычно). Каждый день, когда вы восстанавливаете ячейки заклинаний, вы можете заглянуть в Хроники Акаши, чтобы выбрать один навык Профессии и добавить его в список связанных навыков для классовой особенности отголоски навыка.

Хроники Акаши (Св)

3 уровень

- Вы можете пользоваться Хрониками Акаши, чтобы дополнять свои навыки. Вы можете потратить 1 ПР, чтобы совершить проверку навыка, как если бы у вас были в нём пункты в количестве, равном вашему уровню мистика.

Видение будущего (Св)

6 уровень

- Один раз в день вы можете провести 10 минут в непрерывной медитации, чтобы увидеть варианты возможного будущего. В любой момент в течение следующих 24 часов вы можете объявить об использовании этой способности перед совершением проверки инициативы, навыка или прохождением испытания, чтобы получить бонус +4 (интуитивный) к этой проверке или испытанию. Начиная с 11 уровня вы можете пользоваться этой способностью дважды в день, но повторное использование возможно только после того, как вы потратите бонус первый раз.

Зондирование памяти (Пс)

9 уровень

- Вы получаете возможность использовать *зондирование памяти* как псевдозаклинание один раз в день за каждый уровень мистика. Длительность зондирования составляет 1 раунд. Существо, успешно прошедшее испытание против вашего зондирования памяти, становится на 24 часа невосприимчиво к повторному применению этой способности.

Телепатические воспоминания (Св)

12 уровень

- Вы можете неограниченно делиться воспоминаниями с союзниками, с которыми установили телепатическую связь посредством одноимённой классовой особенности. В качестве действия полного хода вы или один из связанных с вами союзников можете послать воспоминание продолжительностью до 1 минуты любому числу участников телепатической связи. Передача подходящего воспоминания считается успешной попыткой помощи товарищу при совершении проверки навыка (не более одного воспоминания на проверку), даже если в этом случае вы не можете по какой-то причине помогать товарищу.

Чертоги разума (Св)

15 уровень

- Вы собираете внепространственную библиотеку для хранения ментальных моделей, представляющих накопленные вами знания. Доступ в чертоги осуществляется через единственный сияющий вход. Вы можете войти в чертоги разума один раз в день, при этом вход в них появляется в пределах близкой дистанции. Пока внутри чертогов находятся существа или предметы, не являющиеся их изначальной частью, вход остаётся там, где появился впервые. В чертоги могут войти лишь те, кого вы выберете. После того как вы зайдёте внутрь, вход закрывается и становится невидимым. Открыть вход изнутри и выйти может кто угодно и когда угодно. Единственным способом попасть внутрь чертогов и обратно является вход, даже *планарный переход* и аналогичная магия здесь будут бесполезны.

  Внутреннее убранство чертогов проектируете вы сами, но итоговый их размер не может превышать 10×10×10 футов за каждый ваш уровень мистика. Внутри чертогов тепло, а воздух чист и свеж. Внешние условия не оказывают на чертоги никакого влияния, как и наоборот. В чертогах нет никакой мебели, за исключением книжных шкафов, компьютеров, а также нескольких столов и диванов. В чертогах присутствуют невидимые слуги-библиотекари (см. описание одноимённого заклинания) в количестве, равном ½ вашего уровня мистика. Планировка библиотеки не изменяется между вашими визитами, но вы можете поменять её внешний вид каждый раз, когда получаете новый уровень, или после 15-минутной концентрации, при этом внутри находиться необязательно.

  При получении этой способности вы должны выбрать один навык, который можно использовать для того, чтобы вспомнить информацию. Каждый, кто находится в чертогах разума (включая вас), получает бонус +4 (усиление) к попыткам вспомнить информацию соответствующего рода. Все существа в чертогах могут совершать подобные проверки этого навыка без изучения. На 16 и каждом последующем уровне выберите другой навык, который можно использовать для того, чтобы вспомнить информацию, — к нему тоже будет применяться вышеописанный бонус.

Подсмотренное заклинание (Св)

18 уровень

- Один раз в день вы можете обратиться к Хроникам Акаши, чтобы сотворить заклинание из списков техноманта или мистика, как если бы это заклинание было вам известно. Для сотворения заклинания расходуется ячейка на один круг выше, чем само заклинание.

Владыка

Вы понимаете, что, даже если все равны, некоторые равны более других, и потому стремитесь к главенству в любой ситуации. При этом вы вполне можете быть и не злым: возможно, вы считаете себя великодушным правителем-философом, берущим на себя бремя власти ради общего блага. Само собой, вы можете с равным успехом быть лидером культа, криминальным гением или гипнотизёром.

- **Божества:** Абадар, Бесмара, Даморитош, Зон-Кутон, Лао Шу По.
- **Навыки:** Дипломатия и Запугивание.
- **Заклинания:** 1 — *приказ*, 2 — *паралич (гуманоид)*, 3 — *внушение*, 4 —*замешательство*, 5 — *подчинение гуманоида*, 6 — *массовое внушение*.

Неведомые приказания (Св)

1 уровень

- Когда завершается действие одного из ваших заклинаний или псевдозаклинаний с дескрипторами «разум» и «обольщение» или «принуждение», его цель теряет все воспоминания о том, что находилась под магическим контролем или влиянием. Существо тем не менее помнит о совершённых действиях, но может быть сбито ими с толку.

Принудительная дружба [Пс]

3 уровень

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы наводнить разум гуманоида положительными эмоциями и мыслями и заставить его на какое-то время относиться к вам дружелюбно. Действие способности аналогично заклинанию *приворот (гуманоид)*.

Отголоски власти [Св]

6 уровень

- Даже те, кто смог противиться вашему влиянию, не могут полностью вытеснить вас из своей головы. Когда существо успешно проходит испытание против одного из ваших заклинаний или псевдозаклинаний с дескрипторами «разум» и «обольщение» или «принуждение» и отменяет его эффект, оно получает штраф –1 к КБ, атакам и проверкам навыков до начала вашего следующего хода. Это эффект с дескриптором «разум».

Принудительная дружба+ [Пс]

9 уровень

- Действие способности принудительная дружба аналогично заклинанию *приворот (чудовище)*.

Ревнивый владыка [Св]

12 уровень

- Когда один из союзников, с которым вы связаны классовой особенностью телепатическая связь, подвергается действию эффекта с дескриптором «разум», позволяющего отдавать приказы, вы в качестве ответного действия можете отдать союзнику контрприказ, позволяя ему действовать как обычно. Для этого требуется совершить встречную проверку Харизмы против источника этого эффекта — при успехе союзник может действовать как обычно.

Неотвратимые приказания [Св]

15 уровень

- Когда вы применяете одно из ваших заклинаний или псевдозаклинаний с дескрипторами «разум» и «обольщение» или «принуждение» против цели, находящейся под действием заклинания, способного защитить её от вашей атаки, вы автоматически узнаёте об этом и можете потратить 1 ПР при сотворении заклинания, чтобы совершить проверку УЗ и при успехе рассеять это заклинание, как если бы вы использовали *рассеивание магии* (если таких заклинаний несколько, выбирается заклинание с наивысшим кругом).

Безграничная власть [Св]

18 уровень

- Когда вы приказываете подчинённому существу сделать что-то, что противоречит его природе, вы можете потратить 1 ПР, чтобы не дать ему пройти новое испытание для выхода из-под контроля. Явно самоубийственные приказы существо по-прежнему выполнять не будет.

Звёздный шаман

Вам подвластна энергия космоса, светил и непроглядной тьмы, наполняющей его. Вы можете быть гениальным астрономом, рисковым пилотом, исследователем Потока, предсказывающим будущее астрологом или сверхчеловеком с задатками божества.

- **Божества:** Дезна, Ибра, Ньярлатхотеп, Пожиратель, Саренрэй, Триединый.
- **Навыки:** Внимание и Пилотирование.
- **Заклинания:** 1 — *падающие звёзды* (аналог *волшебной стрелы*), 2 — *ночное зрение*, 3 — *облучение*, 4 — *устранение радиации*, 5 — *телекинез*, 6 — *власть над гравитацией*.

Прогулка в пустоте [Св]

1 уровень

- Вы невосприимчивы к вредоносному влиянию открытого космоса и вакуума. Вы также получаете скорость полёта 20 футов, пока находитесь в космосе. Кроме этого, когда вы можете видеть звёзды, вы способны определить ваше точное местоположение. Наконец, Пилотирование становится для вас классовым навыком.

Форма света [Св]

3 уровень

- В качестве основного действия вы можете превратиться в сияющий звёздный свет. Ваше тело испускает свет (средний уровень освещённости в радиусе 30 футов), и вы получаете преимущества плохой видимости (вероятность промаха по вам 20%). Начиная с 7 уровня существо, закончившее свой ход рядом с вами, когда вы находитесь в форме света, совершает испытание Стойкости и при провале ослеплено на 1 раунд. Вы можете пребывать в форме света 1 минуту в день за каждый ваш уровень мистика. Эта длительность может быть разбита на интервалы продолжительностью в 1 минуту. Вы можете не пользоваться возможностью ослепления и плохой видимостью и применять форму света лишь для освещения, но это время всё равно учитывается в общей длительности.

Звездочёт [Св]

6 уровень

- Вы можете изучить звёзды, чтобы увеличить шансы на успех. Если вы находитесь на открытом пространстве и видите звёзды, то два раза в день можете перебросить проваленное испытание или проверку характеристики, навыка либо атаки (см. стр. 243).

Летающий свет [Св]

9 уровень

- Пока вы находитесь в форме света, вы получаете способность летать аналогично заклинанию *полёт* (3 круга или ниже).

Счастливая звезда [Св]

12 уровень

- Вы можете разделить удачу, даруемую классовой особенностью звездочёт, со своими союзниками. Когда союзник, связанный с вами классовой особенностью телепатическая связь, проваливает испытание, проверку характеристики, атаки или навыка, вы можете в качестве ответного действия потратить 1 ПР, чтобы дать ему возможность перебросить проваленную проверку или испытание (см. стр. 243). В остальном способность аналогична классовой особенности звездочёт.

Метеоритный дождь [Св]

15 уровень

- В качестве действия полного хода вы можете потратить 1 ПР, чтобы обрушить метеоритный дождь. Область действия способности представляет собой вертикальный цилиндр радиусом 10 футов и высотой 40 футов на расстоянии до 250 футов от вас. Метеориты наносят всем существам в области действия 12d6 урона (успешное испытание Реакции снижает урон вдвое), половина урона наносится огнём, вторая — дробящий урон. Если вы находитесь на открытом пространстве и можете видеть звёзды, урон метеоритов увеличивается до 12d10.

Межпланетная телепортация [Пс]

18 уровень

- Начиная с 18 уровня вы можете один раз в день в качестве действия полного хода потратить 1 ПР, чтобы применить *межпланетную телепортацию* как псевдозаклинание. Если вы ранее бывали в каком-либо месте другой солнечной системы, вы можете потратить 2 ПР, чтобы переместиться туда при помощи *межпланетной телепортации*, пусть даже место назначения и находится за пределами обычной дистанции заклинания.

Ксенодруид

Вы способны проводить энергию окружающих вас экосистем, черпая вдохновение из бесконечно повторяющегося цикла расцвета и увядания, присущего живой природе. Возможно, вы — биотехнолог в одной из корпораций, нелюдимый шаман Зелёной веры или один из легендарных Ксеностражей.

- **Божества:** Зелёная вера (философское учение), Орас.
- **Навыки:** Биологические науки и Выживание.
- **Заклинания:** 1 — *защитная оболочка*, 2 — *облако тумана*, 3 — *прикосновение энтропии*, 4 — *реинкарнация*, 5 — *единение с природой*, 6 — *терраформирование*.

Разговор с животными (Св)

1 уровень

- Вы можете общаться с любыми животными, но эта способность не делает их более дружелюбными по отношению к вам. Если животное относится к вам дружелюбно, то может оказать содействие. Эта способность позволяет вам использовать Запугивание, чтобы угрожать животным, и применять против них любые другие эффекты с дескриптором «язык».

Ползучие лианы (Св)

3 уровень

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы создать в области в пределах 100 футов извивающиеся лианы (облако радиусом 20 футов). Выбранная в качестве цели поверхность должна быть твёрдой, но при этом может быть и совершенно неплодородной для растений. Лианы будут пытаться опутать существ, находящихся в зоне досягаемости (5 футов) или входящих в область действия способности. Такие существа должны пройти испытание Реакции или оказаться опутанными. Успешно пройдя испытание, существа могут двигаться нормально, но если они останутся в области, то им придётся в каждом раунде проходить испытание повторно в конце вашего хода. Те, кто заходит в область действия, должны немедленно пройти испытание Реакции, в случае провала они прекращают движение и становятся опутанными. Опутанные существа могут попытаться вырваться, в качестве сопутствующего действия пройдя проверку Силы со СЛ 15 или Акробатики. Лианы остаются активными в течение 1 раунда за каждый ваш уровень мистика. Вся занимаемая ими область считается пересечённой местностью, пока действие способности не закончится. Начиная с 11 уровня зона досягаемости лиан возрастает до 10 футов, также они покрываются шипами, наносящими существам в области действия 1d6 колющего урона каждый раунд.

Животная адаптация (Св)

6 уровень

- В качестве основного действия вы можете изменить своё тело одним из следующих способов, получая описанное преимущество: удлинённые ноги (наземная скорость увеличивается на 10 футов), плавники и перепонки между пальцами (скорость плавания, равная половине наземной), присоски на запястьях и ступнях (скорость лазания, равная половине наземной) или вертикальные зрачки (ночное зрение на расстоянии до 60 футов). Каждый день вы можете пользоваться этой способностью в течение 1 минуты за каждый уровень мистика. Эта длительность может быть разбита на интервалы продолжительностью в 1 минуту. Ваша изначальная форма и размер, по сути, остаются прежними, изменяются лишь некоторые части тела. Броня и снаряжение приспосабливаются к вашим изменениям на время действия способности. У вас не может быть более одной адаптации одновременно. В качестве основного действия вы можете выбрать новую адаптацию, заменяя предыдущую. Начиная с 12 уровня скорость лазания и плавания увеличивается до вашей наземной скорости, а к перечню возможных адаптаций добавляются крылья (скорость полёта 30 футов, средняя манёвренность).

Ответная устойчивость (Св)

9 уровень

- Перед тем как вам впервые за день должны нанести энергетический урон, вы немедленно получаете устойчивость 10 к этому типу энергии до конца дня. Если вам одновременно должны нанести урон несколькими типами энергии, то устойчивость вы получаете только к одному из них на ваш выбор.

Общая устойчивость (Св)

12 уровень

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы все союзники, связанные с вами классовой особенностью телепатическая связь, на 1 минуту получили устойчивость 5 к тому же типу энергии, к которому у вас есть устойчивость благодаря классовой особенности ответная устойчивость. Вы не можете воспользоваться этой способностью, если сегодня ещё не активировали ответную устойчивость.

Путешествие сквозь растения (Св)

15 уровень

- Один раз в день в качестве действия полного хода вы можете войти в любое живое растение размером не меньше вас и переместиться в другое растение того же вида, находящееся на любом расстоянии в пределах той же солнечной системы. Вы не должны знать, как выглядит второе растение и где именно оно располагается: если вы не знаете точного местонахождения подходящего экземпляра, то просто указываете направление и дистанцию, после чего эта способность переносит вас максимально близко к желаемому месту. Если вы выбрали для перемещения одно определённое растение, но оно уже не является живым, способность не срабатывает, а вас выкидывает из того растения, в которое вы вошли. Вы можете брать с собой предметы, если их общий вес не превышает значения вашей Силы. Вы также вправе взять с собой до пяти существ-добровольцев среднего или меньшего размера (с вещами, вес которых не превышает значений их Силы). Все перемещающиеся должны держаться за руки цепочкой. Способность не позволяет перемещаться через растения-чудовища.

Управляемое перерождение (Св)

18 уровень

- Если у вас в запасе есть хотя бы 1 ПР, в качестве действия полного хода вы можете потратить все оставшиеся ПР, чтобы окружить себя органическим коконом. Вы беспомощны, пока находитесь в коконе. Спустя восемь часов вы вылупляетесь из кокона, изменив свой тип на животное, гуманоида (любого подтипа) или вернув себе изначальный тип, при этом ваша внешность изменяется соответствующим образом. Перерождение не изменяет значений ваших характеристик, ПЗ, ПЖ, модификаторов испытаний, пунктов в навыках или умений обращаться с оружием и носить броню. В его процессе вы полностью излечиваетесь от ядов и болезней, восстанавливаете все ПЗ и ПЖ и исцеляете весь урон характеристикам. При каждом перерождении вы должны выбрать тип существа, отличный от вашего текущего. Вы можете использовать эту способность один раз в день, но после её применения не можете восстанавливать ПР никакими способами до тех пор, пока не отдохнёте 8 часов.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Сокрушитель разума

Вы используете силу воли и знание устройства разума для деморализации и уничтожения противника. Вы можете быть спецназовцем-ассасином, дознавателем с телепатическими способностями или праведным крестоносцем, обращающим врагов в бегство.

- **Божества:** Бесмара, Даморитош, Зон-Кутон, Иомедэй, Пожиратель, Ургатоа.
- **Навыки:** Блеф и Запугивание.
- **Заклинания:** 1–6 — *удар по разуму*; заменяется на 1 — *низшее замешательство*, 2 — *причинение боли*, 3 — *нейронный импульс*, 4 — *замешательство*, 5 — *слабоумие*.

Разделение боли (Св)

1 уровень

- Когда противник наносит вам урон, вы можете в качестве ответного действия потратить 1 ПР, чтобы вернуть ему часть урона. Если противник провалит испытание Воли, наносимый урон снижается на значение, равное вашему уровню мистика (но не ниже 0), а противник получает столько же урона. Это эффект с дескрипторами «боль» и «разум».

Отдача (Св)

3 уровень

- Каждый раз, когда противник успешно проходит испытание Воли против одного из ваших заклинаний и полностью отменяет его эффект, он получает 1 пункт несмертельного урона за каждый ваш уровень мистика. Это эффект с дескрипторами «боль» и «разум».

Зерно сомнения (Св)

6 уровень

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы заронить зерно сомнения в разум противника в пределах 30 футов. Вы выбираете, какому эффекту подвергнется цель: застигнута врасплох, сбита с цели, штраф –2 к испытаниям или –2 к проверкам навыков. Длительность выбранного эффекта в раундах равна ½ вашего уровня мистика, но если цель успешно пройдёт испытание Воли, то он длится всего 1 раунд. На существо может воздействовать только один эффект зерна сомнения. Если вы повторно примените эту способность к тому же существу, новый эффект заменит предыдущий. Это эффект с дескриптором «разум».

Ментальная боль (Св)

9 уровень

- В качестве основного действия вы можете перенастроить центры болевой чувствительности в мозгу противника, находящегося на расстоянии до 60 футов, чтобы вызвать сильнейшую мигрень. При провале испытания Воли цель на 1 раунд становится мучимой тошнотой. Вне зависимости от успешности испытания существо становится невосприимчиво к этой способности на 24 часа. Это эффект с дескрипторами «боль» и «разум».

Разрушительная связь (Св)

12 уровень

- Когда вы или союзник, связанный с вами классовой особенностью телепатическая связь, наносите противнику критический удар, вы в качестве ответного действия можете потратить 1 ПР. Противник должен совершить испытание Воли и при провале впадает в замешательство на 1 раунд. Вне зависимости от успешности испытания цель на 1 раунд попадает под действие вашей способности зерно сомнения. Это эффект с дескриптором «разум».

Убийственный образ (Св)

15 уровень

- В качестве основного действия вы создаете в разуме противника в пределах 60 футов ментальный образ самого страшного чудовища, собранного из подсознательных страхов. Лишь сама цель видит образ и может попытаться пройти испытание Воли, чтобы понять, что это лишь безвредный плод воображения. В случае провала чудовище касается существа: цель должна пройти испытание Стойкости, чтобы не умереть от ужаса. Даже успешно пройдя испытание Стойкости, существо получает 3d6 урона. Если существо успешно прошло любое из испытаний против этой способности, оно становится невосприимчиво к ней на 24 часа. Это эффект с дескрипторами «ужас» и «разум».

Взрыв мозга (Св)

18 уровень

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы телепатически воздействовать на мозг противника в пределах 60 футов, создавая в голове огромное давление. Если у цели 20 и менее ПЗ, она погибает, а её голова взрывается, усеивая содержимым всё в радиусе 10 футов. Каждое существо, находящееся в этой области, должно пройти испытание Реакции и при провале получает 2d6 режущего урона от осколков. Если у цели более 20 ПЗ, она получает 1d6 урона за каждый ваш уровень мистика (максимум 20d6), но может попытаться пройти испытание Стойкости, чтобы уменьшить этот урон вдвое. Если в результате ПЗ цели снижаются до 0, её голова взрывается, как описано выше. Эта способность может применяться только против существ, у которых есть голова, являющаяся жизненно важной частью тела.

Целитель

Ваше дарование позволяет вам управлять силами жизни и смерти. Вы опытный целитель, но это вовсе не означает, что вами движет исключительно человеколюбие и вы бескорыстны. Вы можете быть странствующим врачом, одолеваемым духами медиумом, военным медиком или деспотичным некромантом.

- **Божества:** Вейдан, Дезна, Иомедэй, Саренрэй, Талавет, Ургатоа, Фаразма, Хайлакс.
- **Навыки:** Медицина и Мистицизм.
- **Заклинания:** 1–6 — *мистическое исцеление*; заменяется на 1 — *низшее избавление*, 2 — *избавление*, 3 — *исцеление от недуга*, 4 — *восстановление*, 5 — *высшее избавление*.

Проведение исцеляющей энергии (Св)

1 уровень

- Вы способны исцелять свои и чужие ранения, потратив 1 ПР для проведения исцеляющей энергии. Применение этой способности к себе требует сопутствующего действия, к союзнику, которого вы касаетесь, — основного действия, а исцеление всех союзников в пределах 30 футов требует действия полного хода. Проводимая энергия восстанавливает 2d8 ПЗ. На 3 уровне и каждые 3 уровня после этого величина исцеления возрастает на 2d8.

Кровные узы (Св)

3 уровень

- В начале каждого хода вы можете выбрать союзника в пределах 30 футов, который получил урон ПЗ, и перенести его ранения на себя, нанося своим ПЗ (игнорируя имеющиеся ПЖ) урон в количестве, не превышающем ваш уровень мистика, и исцеляя ПЗ союзника на равную величину. Для применения этой способности действий не требуется. Вы не можете предотвратить или уменьшить урон, получаемый от этой способности.

Клятва целителя (Пс)

6 уровень

- В качестве основного действия вы можете установить связь с тремя или менее союзниками, чтобы получить возможность

отслеживать их состояние аналогично заклинанию *состояние*. Такая связь сохраняется до тех пор, пока не будет рассеяна или пока вы не примените эту способность повторно, что немедленно прекратит предыдущий эффект. Начиная с 11 уровня, когда вы получаете классовую особенность телепатическая связь, эффекты *состояния* распространяются на всех существ под её действием.

Кража жизни [Св]

9 уровень

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы украсть часть жизненной силы существа и передать её себе или союзникам. Вы прикасаетесь к существу (совершая атаку в ближнем бою против его ЭКБ) и наносите ему 1d6 урона за каждые 2 ваших уровня мистика (максимум 10d6). Выберите союзника в пределах 30 футов, он восстанавливает ПЗ, равные нанесённому урону (вплоть до количества остававшихся у врага ПЗ). Вместо этого вы можете исцелить себя, но в этом случае вы восстанавливаете ПЗ в количестве, равном ½ нанесённого урона. При исцелении свыше максимума ПЗ все излишние ПЗ сохраняются в течение 1 часа как временные. Если вы промахнулись, то не тратите ПР.

Исцеляющая связь [Св]

12 уровень

- Когда вы применяете проведение исцеляющей энергии в качестве основного действия, вы можете исцелить союзника, с которым вы связаны классовой особенностью телепатическая связь и который находится в пределах 120 футов от вас, как если бы вы касались его. При использовании проведения исцеляющей энергии в качестве действия полного хода вы исцеляете не только всех союзников в пределах 30 футов, но и тех, с кем вы связаны классовой особенностью телепатическая связь и которые находятся в пределах 120 футов от вас.

Проведение жизненной силы [Св]

15 уровень

- Если вы применяете проведение исцеляющей энергии на существо, умершее не более 1 раунда назад, вы можете вернуть его к жизни аналогично заклинанию *мистическое исцеление* 5 круга.

Отрицание смерти [Св]

18 уровень

- Вы становитесь невосприимчивы к эффектам с дескриптором «смерть» и не можете получать отрицательные уровни. Если вы должны умереть от полученного урона, но при этом у вас есть в запасе хотя бы 1 ПР, вы можете немедленно потратить все имеющиеся ПР, чтобы остаться в живых (если ваши ПЗ снизились до 0, вы остаётесь с 1 ПЗ). После применения этой способности вы не можете восстанавливать ПР никакими способами до тех пор, пока не отдохнёте 8 часов.

Эмпат

Ваше дарование помогает чувствовать эмоции и подмечать детали, недоступные другим. Может быть, вы дипломат, следователь, телохранитель-телепат, штатный психолог или мошенник-экстрасенс.

- **Божества:** Абадар, Иомедэй, Саренрэй, Талавет, Триединый (Касандали), Хайлакс.
- **Навыки:** Внимание и Проницательность.
- **Заклинания:** 1 — *обнаружение мыслей*, 2 — *место истины*, 3 — *ясновидение/яснослышание*, 4 — *зондирование памяти*, 5 — *телепатия*, 6 — *истинное зрение*.

Эмпатия [Св]

1 уровень

- В качестве действия полного хода вы можете совершить проверку Проницательности, чтобы прочитать эмоции существа (СЛ = 20 или 10 + его модификатор Блефа, смотря что выше). В случае успеха вы узнаёте о его характере, отношении к существам в пределах 30 футов от него и на 1 час получаете бонус +2 (ситуативный) к проверкам Блефа, Дипломатии, Запугивания и Проницательности против этого существа. Читая чужие эмоции, вы открываете собственный разум и поэтому вне зависимости от успешности проверки на 1 минуту получаете штраф –2 к испытаниям против эффектов с дескриптором «разум».

Связь разумов+ [Св]

3 уровень

- Вы можете неограниченно применять способность связь разумов к одному и тому же существу, при этом информацию вы можете как передавать, так и получать, но её объём всё так же ограничен 10 минутами за раунд.

Чутьё на эмоции [Св]

6 уровень

- Вы чувствуете присутствие существ, наделённых эмоциями, и способны замечать их и определять их местоположение на расстоянии до 60 футов, как если бы обладали слепым чутьём (эмоции), см. стр. 263. Чтобы избежать этого, существо может попытаться скрыть эмоции, если успешно пройдёт проверку Блефа со СЛ 10 + ваш модификатор Проницательности. Если на существо действует эффект с дескриптором «эмоции», оно неспособно совершить подобную попытку. Если существо находится под действием *необнаружимости* или подобного эффекта, его нельзя заметить таким образом. Конструкции и существа со значением Интеллекта 2 и ниже не наделены эмоциями (если не указано обратное), поэтому их тоже не получится заметить.

Выявление лжи [Пс]

9 уровень

- Вы получаете возможность использовать *выявление лжи* как псевдозаклинание один раз в день за каждый уровень мистика, выбирая в качестве цели одно существо. Длительность эффекта составляет 1 раунд. Существо, успешно прошедшее испытание против этой способности, становится на 24 часа невосприимчиво к её повторному применению.

Чутьё на эмоции+ [Св]

12 уровень

- Ваше чутьё на эмоции обостряется, как если бы вы обладали слепозрением (эмоции), см. стр. 263.

Ретрокогниция [Пс]

15 уровень

- Вы можете неограниченно использовать *ретрокогницию* как псевдозаклинание. При этом вы получаете штраф –2 к испытаниям против эффектов с дескриптором «разум», пока концентрируетесь на *ретрокогниции* и в течение такого же времени после этого. Вы можете потратить 1 ПР, чтобы отменить этот штраф.

Мастер эмпатии [Пс]

18 уровень

- Вы можете потратить 1 ПР, чтобы использовать *восстановление разума* как псевдозаклинание. Если вы лишены возможности действовать в результате эффекта, который *восстановление разума* способно снять, и если у вас в запасе есть как минимум 1 ПР, вы можете потратить 1 ПР, чтобы применить эту способность на себя, даже если неспособны совершать какие-либо действия.

ЗВЁЗДНЫЙ ШАМАН
ТЕМА: ПОКОРИТЕЛЬ КОСМОСА

Вы чувствуете себя спокойно лишь в свете звёзд и путешествуете по галактике, преследуя лишь вам известные цели.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Мудрость, ведь именно она делает заклинания, способности и навыки более эффективными, а высокая Выносливость позволяет выдержать больше урона.

ДАРОВАНИЕ: ЗВЁЗДНЫЙ ШАМАН

ЗАКЛИНАНИЯ

1 — *огонёк-союзник*
2 — *диск силы*
3 — *рассеивание магии*
4 — *космический вихрь*
5 — *обрушение космоса*
6 — *гравитационная сингулярность*

ЧЕРТЫ

Внушительная стойкость
Внушительная стойкость+
Двужильный
Заклинатель-эксперт

НАВЫКИ

Внимание
Мистицизм
Пилотирование

КАПЕЛЛАН КРЕСТОНОСЦЕВ
ТЕМА: НАЁМНИК

Высшие силы помогают вам и вашим боевым товарищам сражаться во славу вашего божества.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важна Мудрость — она усиливает заклинания и способности, позволяя эффективнее лечить себя и других, но в зависимости от оружия вам потребуется столько же или даже больше Силы или Ловкости.

ДАРОВАНИЕ: ЦЕЛИТЕЛЬ

ЗАКЛИНАНИЯ

1 — *отражающая броня*
2 — *щит для другого*
3 — *ускорение*
4 — *защита от смерти*
5 — *массовое мистическое исцеление*
6 — *восстановление разума*

ЧЕРТЫ

Железная решимость
Ношение тяжёлой брони
Обращение с высокотехнологичным оружием ближнего боя или Обращение с длинноствольным оружием
Привычное оружие (высокотехнологичное оружие ближнего боя или длинноствольное оружие)
Урон нежити

НАВЫКИ

Внимание
Мистицизм
Пилотирование

КСЕНОДРУИД
ТЕМА: КСЕНОИСКАТЕЛЬ

Вас вдохновляет любая жизнь — неважно, насколько она необычна или чужеродна, для вас она остаётся священной.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Мудрость, ведь именно она делает заклинания, способности и навыки более эффективными, а высокая Ловкость увеличивает ваш КБ и позволяет взять некоторые черты.

ДАРОВАНИЕ: КСЕНОДРУИД

ЗАКЛИНАНИЯ

1 — *общий язык*
2 — *паучьи лапы*
3 — *полиглот*
4 — *космический вихрь*
5 — *телепатия*
6 — *мирное пристанище*

ЧЕРТЫ

Заклинатель-эксперт
Лёгкая поступь
Повышенная устойчивость

НАВЫКИ

Биологические науки
Выживание
Мистицизм

ЭМПАТ
ТЕМА: СВЯЩЕННИК

Вы тонко чувствуете настроение окружающих и часто помогаете им справиться с насущными проблемами.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Мудрость, ведь именно она делает заклинания, способности и навыки более эффективными, а высокая Ловкость помогает вам избегать урона.

ДАРОВАНИЕ: ЭМПАТ

ЗАКЛИНАНИЯ

1 — *общий язык*
2 — *состояние*
3 — *внушение*
4 — *выявление лжи*
5 — *манипуляция памятью*
6 — *субъективная реальность*

ЧЕРТЫ

Боевая магия
Заклинатель-эксперт
Эксперт (Проницательность)

НАВЫКИ

Внимание
Мистицизм
Проницательность

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОПЕРАТИВНИК

ПЖ: 6 + МОДИФИКАТОР ВЫНОСЛИВОСТИ | **6 ПЗ**

Вы подобны тени. Ваши движения быстры, удары — внезапны, а план отступления всегда наготове. Вы высокопрофессиональны и всегда выполняете поставленную задачу — будь то разведка в тылу у врага, охота за преступниками, кража, контрабанда или даже заказное убийство.

Оперативники — специалисты широкого профиля, изучившие множество дисциплин. В бою они полагаются не на мощное вооружение, а на сообразительность, подвижность и скорость. Их главный козырь — внезапность: враги редко ожидают снайперских выстрелов из укрытий и атак исподтишка. Даже если оперативник сражается за правое дело, он не гнушается прибегать к грязным уловкам, ведь цель оправдывает средства.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Ваша ключевая характеристика — Ловкость, позволяющая вам проникать в труднодоступные места, занимать выгодную позицию, метко стрелять и уходить от опасности. Высокий Интеллект влияет на все ваши навыки, а Харизма помогает продуктивно общаться с другими персонажами.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ:
8 + МОДИФИКАТОР ИНТЕЛЛЕКТА

- Акробатика (Лвк)
- Атлетика (Сил)
- Блеф (Хар)
- Внимание (Мдр)
- Выживание (Мдр)
- Запугивание (Хар)
- Инженерное дело (Инт)
- Компьютеры (Инт)
- Культура (Инт)
- Ловкость рук (Лвк)
- Маскировка (Хар)
- Медицина (Инт)
- Пилотирование (Лвк)
- Проницательность (Мдр)
- Профессия (Инт, Мдр или Хар)
- Скрытность (Лвк)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

НОШЕНИЕ БРОНИ
Лёгкая броня

ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ
Короткоствольное оружие, простое оружие ближнего боя, снайперское оружие

ТАБЛИЦА 4–6: ОПЕРАТИВНИК

УРОВЕНЬ	БМА	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ
1	+0	+0	+2	+2	Обманная атака +1d4, оперативный опыт +1, специализация
2	+1	+0	+3	+3	Оперативная уловка, уклонение
3	+2	+1	+3	+3	Быстрое перемещение (+10 футов), обманная атака +1d8, оперативный опыт +2, Привычное оружие
4	+3	+1	+4	+4	Калечащий приём, оперативная уловка
5	+3	+1	+4	+4	Обманная атака +3d8, спецуловка
6	+4	+2	+5	+5	Оперативная уловка
7	+5	+2	+5	+5	Невероятное проворство, обманная атака +4d8, оперативный опыт +3, спецподготовка
8	+6	+2	+6	+6	Оперативная уловка, троекратная атака
9	+6	+3	+6	+6	Быстрое перемещение (+20 футов), обманная атака +5d8
10	+7	+3	+7	+7	Оперативная уловка
11	+8	+3	+7	+7	Обманная атака +6d8, оперативный опыт +4, спецспособность
12	+9	+4	+8	+8	Оперативная уловка
13	+9	+4	+8	+8	Обманная атака +7d8, четырёхкратная атака
14	+10	+4	+9	+9	Оперативная уловка
15	+11	+5	+9	+9	Быстрое перемещение (+30 футов), обманная атака +8d8, оперативный опыт +5
16	+12	+5	+10	+10	Оперативная уловка
17	+12	+5	+10	+10	Двойной калечащий приём, обманная атака +9d8
18	+13	+6	+11	+11	Оперативная уловка
19	+14	+6	+11	+11	Обманная атака +10d8, оперативный опыт +6
20	+15	+6	+12	+12	Оперативная уловка, превосходный оперативник

ОБМАННАЯ АТАКА (ЭКС)

1 УРОВЕНЬ

Вы можете обмануть или испугать противника, чтобы получить возможность внезапно на него напасть. В качестве действия полного хода вы можете переместиться на расстояние вплоть до значения вашей скорости. Вне зависимости от того, переместились вы или нет, после этого вы можете совершить атаку оружием ближнего боя с особым свойством «оперативное» или любым короткоствольным оружием. Непосредственно перед атакой пройдите проверку Блефа, Запугивания или Скрытности (или проверку навыка, связанного с вашей специализацией, см. стр. 86) со СЛ 20 + КО цели. В случае успеха для этой атаки цель считается застигнутой врасплох и дополнительно получает 1d4 урона. Дополнительный урон увеличивается до 1d8 на 3 уровне, до 3d8 на 5 уровне, а в дальнейшем увеличивается на 1d8 каждые 2 уровня. Вы не можете использовать эту способность, если оружие громоздкое или требует действия полного хода для совершения одной атаки.

ОПЕРАТИВНЫЙ ОПЫТ (ЭКС)

1 УРОВЕНЬ

Благодаря разноплановым тренировкам вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам инициативы и всех навыков. Этот бонус растёт на 1 на 3 уровне и каждые 4 уровня после этого.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

1 УРОВЕНЬ

Специализация определяет ваш основной профиль. Вы выбираете одну из специализаций на первом уровне оперативника, и впоследствии этот выбор изменить невозможно. Специализации подробно описаны на стр. 86. Выбранная специализация даёт вам черту Эксперт (см. стр. 163) для связанных с ней навыков и на каждом уровне оперативника дополнительно добавляет один пункт в каждый из этих навыков (обратите внимание, что это не позволяет обойти ограничение на максимальное количество пунктов в навыке).

Спецуловка

5 УРОВЕНЬ

Вы получаете дополнительную уловку, указанную в описании специализации, даже если не соответствуете её требованиям.

Спецподготовка

7 УРОВЕНЬ

Вы настолько хорошо отточили владение некоторыми навыками, что способны без особых трудностей применять их даже в сложных ситуациях. При совершении проверок навыков, выбранных для черты Эксперт, вы можете без броска кости взять 10 даже в тех ситуациях, когда стресс и помехи обычно не позволяют этого сделать.

Спецспособность

11 УРОВЕНЬ

Вы получаете особую способность, указанную в описании выбранной вами на 1 уровне специализации.

ОПЕРАТИВНАЯ УЛОВКА

2 УРОВЕНЬ

По мере набора опыта вы осваиваете разные хитрые трюки, называемые оперативными уловками. Первую оперативную уловку вы осваиваете на 2 уровне и каждые два уровня после этого узнаёте ещё по одной. Если против эффекта уловки можно пройти испытание, его СЛ равна 10 + ½ вашего уровня оперативника + модификатор вашей Ловкости. Если уловка требует от противника совершения проверки навыка, её СЛ равна 10 + 1,5 × ваш уровень оперативника + модификатор вашей Ловкости. Полный список уловок приведён на стр. 87–89. Любую уловку можно освоить только один раз, если в её описании не указано обратное.

УКЛОНЕНИЕ (ЭКС)

2 УРОВЕНЬ

Если вы подвергаетесь действию эффекта, позволяющего пройти испытание Реакции для уменьшения урона вдвое или ослабления эффекта, то в случае успеха эффект для вас не срабатывает вообще. Вы можете применять уклонение, только если вы без брони или в лёгкой броне и не нагружены. Если вы беспомощны или не можете двигаться по иным причинам, уклонение не работает.

БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (ЭКС)

3 УРОВЕНЬ

Пока вы не нагружены и в лёгкой броне или не носите брони, ваша наземная скорость увеличивается на 10 футов. Начиная с 9 уровня ваша наземная скорость вместо этого увеличивается на 20 футов, а начиная с 15 уровня — на 30 футов.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ (ЭКС)

3 УРОВЕНЬ

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

КАЛЕЧАЩИЙ ПРИЁМ (ЭКС)

4 УРОВЕНЬ

Когда вы успешно поражаете противника обманной атакой, на ваш выбор противник может стать застигнутым врасплох или сбитым с цели до начала вашего следующего хода. Вы можете изучить дополнительные варианты калечащих приёмов, но при каждом успешном проведении обманной атаки можете выбрать только один из известных вам эффектов.

НЕВЕРОЯТНОЕ ПРОВОРСТВО (ЭКС)

7 УРОВЕНЬ

Вас нельзя застать врасплох, и противник не получает бонусов к атаке, когда вы распластаны или взяты в тиски. Кроме этого, прикрывающий и отвлекающий огонь не даёт противнику преимущества против вас.

ТРОЕКРАТНАЯ АТАКА (ЭКС)

8 УРОВЕНЬ

При совершении полной атаки с использованием только оружия ближнего боя со свойством «оперативное» или короткоствольного оружия вы можете предпринять до 3 атак вместо 2.

ЧЕТЫРЁХКРАТНАЯ АТАКА (ЭКС)

13 УРОВЕНЬ

При совершении полной атаки с использованием только оружия ближнего боя со свойством «оперативное» или короткоствольного оружия вы можете предпринять до 4 атак вместо 2.

ДВОЙНОЙ КАЛЕЧАЩИЙ ПРИЁМ (ЭКС)

17 УРОВЕНЬ

Когда вы успешно поражаете противника обманной атакой, вы можете применить два эффекта калечащего приёма.

ПРЕВОСХОДНЫЙ ОПЕРАТИВНИК (ЭКС)

20 УРОВЕНЬ

При совершении проверки навыка, связанного с вашей специализацией, вы можете бросить кости дважды и взять лучший результат. Кроме этого, один раз в день в качестве сопутствующего действия вы можете на 24 часа заменить одну из своих оперативных уловок на другую, требующую такого же или меньшего уровня. Если заменённая уловка требовалась для других способностей, вы лишаетесь всех этих способностей на всю длительность замены.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ОПЕРАТИВНИКА

Ниже описаны самые распространённые варианты специализации оперативника.

Вор

Вы специализируетесь на присвоении различных ценностей, от мелких краж до сложнейших ограблений.

- **Навыки:** Внимание и Ловкость рук. Вы умеете скрывать свои движения и вооружение и можете проходить проверку Ловкости рук для совершения обманной атаки.
- **Спецуловка:** голографический дублёр.
- **Запасной план (Экс):** по достижении 11 уровня вы на собственном опыте убеждаетесь, что ничто и никогда не идёт по плану. Когда во время ограбления или агентурного проникновения происходит какая-то неожиданность, вы можете потратить 2 ПР, чтобы описать запасной план, заготовленный вами как раз на этот случай: это может быть нужный предмет (например, компьютерный файл или удостоверение, но не что-то слишком дорогое), нужная информация или сообщник, нанятый для выполнения одной определённой задачи в нужное время. После описания плана вы совершаете проверку навыка. Ведущий определяет СЛ и навык, для изощрённых планов или маловероятных ситуаций СЛ повышается (в разделе «СЛ проверок» на стр. 392 более подробно описан процесс определения СЛ). При успехе у вас оказывается нужный предмет либо информация или сообщник в точности выполняет поставленное задание. При провале у вас нет того, что нужно, или ваш план не удаётся.

Детектив

Психологические навыки и дедуктивные способности позволяют вам выведать правду в любой ситуации.

- **Навыки:** Культура и Проницательность. Вы способны предсказать действия противника и поэтому можете проходить проверку Проницательности с бонусом +4 для совершения обманной атаки.
- **Спецуловка:** поиски истины.
- **Интуиция детектива (Экс):** ваша невероятная интуиция позволяет вам продолжать расследование даже тогда, когда обычные средства добычи информации исчерпали себя. Начиная с 11 уровня вы один раз в день можете потратить 10 минут и 1 ПР, размышляя над загадкой или дилеммой, чтобы на вас снизошло озарение. Эффект аналогичен заклинанию *прорицание* (хотя в результате вы зачастую получаете загадочную подсказку).

Исследователь

Знания и навыки выживания в опасной местности делают из вас непревзойдённого разведчика.

- **Навыки:** Выживание и Культура. Вы умело используете особенности местности и поэтому можете проходить проверку Выживания с бонусом +4 для обманной атаки.
- **Спецуловка:** всегда начеку.
- **В бесконечность и далее (Экс):** начиная с 11 уровня вы получаете бонус +4 к проверкам Выживания и Культуры. Когда вы находитесь за пределами системы миров Соглашения и вашей родной звёздной системы (если родились в другой системе), вы получаете бонус +2 к проверкам инициативы. Если в вашей игре основное внимание уделено не мирам Соглашения, а какой-то другой солнечной системе, то по решению ведущего для этой способности миры Соглашения могут быть заменены этой системой.

Призрак

Вы способны абсолютно незаметно перемещаться с места на место.

- **Навыки:** Акробатика и Скрытность. Вы получаете бонус +1 к проверке Скрытности для совершения обманной атаки.
- **Спецуловка:** маскировочное поле.
- **Фазовый сдвиг (Экс):** начиная с 11 уровня вы можете проходить сквозь твёрдые предметы, на мгновение сместив по фазе своё физическое тело. В качестве действия полного хода вы можете потратить 1 ПР, чтобы пройти сквозь 5 или менее футов твёрдого материала. Если толщина препятствия больше, вы тратите ПР и действие, но попытка заканчивается неудачей. Вы не можете использовать фазовый сдвиг для преодоления эффектов с дескриптором «сила», например силовых полей или *силовой стены*. После использования фазового сдвига вы не можете применять его повторно, пока не совершите 8-часовой отдых.

Сорвиголова

Вы специализируетесь на задачах, требующих отваги и атлетической подготовки.

- **Навыки:** Акробатика и Атлетика. Вы можете проходить проверку Акробатики для совершения обманной атаки.
- **Спецуловка:** адаптивное перемещение.
- **Экстремальная атака (Экс):** начиная с 11 уровня вы автоматически успешно проходите проверку Блефа при совершении обманной атаки, если и вы, и ваша цель удерживаете равновесие, лазаете, летаете или плывёте.

Хакер

Вы способны взломать что угодно, будь то компьютерная система или хитроумный механический замок.

- **Навыки:** Инженерное дело и Компьютеры. Вы умеете использовать электронику для отвлечения внимания противника и поэтому можете проходить проверку Компьютеров с бонусом +4 для совершения обманной атаки (но вы не сможете отвлечь противника, если ни у вас, ни поблизости нет компьютеров).
- **Спецуловка:** неуловимый хакер.
- **Взлом систем управления (Экс):** начиная с 11 уровня всякий раз, когда вы превышаете СЛ проверки Инженерного дела или Компьютеров при отключении устройства или компьютерной системы на 5 и более, вы можете взять её под своё управление. За каждые 5 пунктов сверх СЛ вы можете заставить устройство или систему выполнить одну задачу (на усмотрение ведущего). После её выполнения вы решаете, будет ли устройство отключено или вернётся в нормальное состояние.

Шпион

Для вас украсть чужую личность или придумать новую столь же легко, как переодеться, поэтому вы можете внедриться практически куда угодно.

- **Навыки:** Блеф и Маскировка. Вы получаете бонус +4 к проверке Блефа для совершения обманной атаки.
- **Спецуловка:** мастер маскировки.
- **Обман систем обнаружения (Экс):** начиная с 11 уровня всякий раз, когда вы успешно проходите испытание против заклинания, технологического устройства или способности, позволяющей получить о вас информацию (например, *обнаружение мыслей*), вы можете вместо отмены эффекта предоставить ложные данные о вашей подставной личности. Если для подобного эффекта не предусмотрено испытания, вы можете совершить проверку Блефа против Проницательности заклинателя или пользователя устройства и при успехе предоставить аналогичные ложные данные.

Оперативные уловки

Вы осваиваете первую оперативную уловку на 2 уровне, а в дальнейшем каждые два уровня узнаёте ещё по одной. Перечисленные ниже уловки для удобства отсортированы по требуемому уровню. Для освоения некоторых из них требуется выполнить дополнительные требования — например, изучить другие уловки.

2 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Боевая уловка (Экс)

- Вы получаете дополнительную боевую черту. Вы должны соответствовать всем её требованиям.

Быстрая маскировка (Экс)

- Один раз в день в качестве основного действия вы можете быстро изменить свою внешность на 1 минуту за уровень оперативника. Способность аналогична *изменению облика*.

  На 6 и 10 уровнях дневной лимит применений этой способности увеличивается на 1.

Быстрая перевязка (Экс)

- Вы можете потратить 1 ПР и 1 минуту на перевязку и обработку своих ранений, чтобы восстановить 3 ПЗ за каждый ваш уровень оперативника.

Вакцинация (Экс)

- Вы способны противостоять действию различного химического и биологического оружия, токсинов и патогенов, встречающихся во время выполнения заданий. Вы добавляете бонус оперативного опыта к испытаниям Стойкости против ядов и болезней.

Голографический клон (Экс)

- Вы можете создавать голографические дубликаты или ментальные проекции, чтобы скрыть своё истинное местоположение. Один раз в день в качестве основного действия вы можете создать 1d4 двойника на 1 минуту за уровень оперативника, в остальном способность аналогична *зеркальному отражению*. На 6 и 10 уровнях дневной лимит применений этой способности увеличивается на 1.

Инопланетный архив (Экс)

- Богатый полевой опыт помогает вам опознавать впервые увиденных существ. При опознании существа и его способностей ваш бонус от оперативного опыта удваивается. Вы получаете бонус +2 (усиление) к проверке навыка для совершения обманной атаки против успешно опознанного вами существа.

Мастер на все руки (Экс)

- Вы способны найти выход из любого положения. Вы можете применять любой навык без изучения и удваиваете бонус оперативного опыта при использовании навыка, в котором у вас нет пунктов.

Невероятная подвижность (Экс)

- Если при совершении обманной атаки вы выбираете её цель до того, как переместитесь, то ваше перемещение не спровоцирует внеочередных атак от цели. Когда вы используете основное действие для перемещения, вы можете выбрать одно существо, чтобы не провоцировать этим перемещением внеочередных атак с его стороны.

Невероятный пилотаж (Экс)

- Когда вы атакуете, управляя транспортным средством, вы уменьшаете штраф ТС к вашей атаке в два раза (если обычный штраф ТС равен –1, вы не получаете штрафа вовсе). Во время транспортной погони вы получаете бонус +2 к проверкам навыков при совершении манёвров уклонения или трюков.

Ночное видение (Экс)

- Вы можете видеть в темноте столь же хорошо, как если бы у вас было сумеречное зрение и ночное зрение на расстоянии до 60 футов.

6 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 6 уровня.

Быстрое перемещение+ [Экс]

- Вы двигаетесь ещё быстрее, чем прочие оперативники. Преимущества способности быстрое перемещение для вас удваиваются, вплоть до максимума в +20 дополнительных футов. Для освоения этой уловки у вас должно быть быстрое перемещение.

Закалённость [Экс]

- Когда вы успешно проходите испытание Стойкости против эффекта, требующего нескольких успешных испытаний для исцеления (например, против болезни или яда), его действие немедленно заканчивается (он исцеляется одним успешным испытанием).

Калечащий снайпер [Экс]

- Вы можете использовать снайперское оружие для обманной атаки (игнорируя свойство «громоздкое» и словно потратив сопутствующее действие для прицеливания). Вы не добавляете дополнительный урон от обманной атаки, но цель считается застигнутой врасплох, и вы можете использовать калечащие приёмы.

Кровопускающий приём [Экс]

- В качестве эффекта калечащего приёма вы можете вызвать кровотечение, наносящее цели 1 пункт урона за каждый ваш уровень оперативника.

Осторожный стрелок [Экс]

- Ваши дистанционные атаки с применением короткоствольного оружия не провоцируют внеочередных атак.

Ошеломляющий приём [Экс]

- В качестве эффекта калечащего приёма вы можете ошеломить цель до начала вашего следующего хода, если она провалит испытание Стойкости. Существо, против которого вы применили эту способность, становится невосприимчиво к ней на 24 часа.

Сдерживающий приём [Экс]

- В качестве эффекта калечащего приёма вы можете лишить цель возможности совершать ответные действия (см. стр. 248) до конца вашего следующего хода.

Скользкий разум [Экс]

- Если вы провалили испытание Воли против эффекта с дескриптором «разум» длительностью 1 раунд или более, вы можете попытаться пройти испытание против этого эффекта повторно с той же СЛ один раунд спустя. Для каждого подобного эффекта вы получаете только одну дополнительную попытку.

  Если вы успешно прошли испытание против эффекта с дескриптором «обольщение» или «принуждение», то можете попытаться скрыть этот факт от создателя эффекта. Вы получаете общее представление о том, что эффект заставил бы вас сделать или почувствовать, и можете совершить проверку Блефа, чтобы притвориться, что он подействовал. Если ментальный эффект создаёт связь между его создателем и вами (как, например, *подчинение гуманоида*), вы можете позволить установить подобную связь, но сохранить свободу воли.

Скоростной взлом [Экс]

- Вы способны отключать механические устройства (при помощи навыка Инженерное дело) и компьютерные системы (при помощи навыка Компьютеры) в два раза быстрее, чем обычно. В редких случаях, когда отключение системы или устройства потребовало бы действия полного хода, вы тратите на это основное действие, а если требовалось основное действие, вы тратите сопутствующее.

Тормозящий приём [Экс]

- В качестве эффекта калечащего приёма вы можете уменьшить скорости передвижения цели вдвое и лишить её возможности совершать осторожный шаг до начала вашего следующего хода.

Уверенная походка [Экс]

- Вы можете передвигаться по пересечённой местности с полной скоростью и не получаете штрафов при использовании Акробатики или Скрытности на полной скорости.

Уверенность [Экс]

- В качестве ответного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы перебросить одну проверку навыка, связанного с вашей специализацией (см. стр. 86).

Улучшенное восприятие [Экс]

- Вы прекрасно ориентируетесь, не полагаясь на зрение. Вы получаете слепое чутьё на расстоянии до 60 футов. Для освоения этой уловки у вас должно быть ночное и сумеречное зрение или оперативная уловка ночное видение.

10 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 10 уровня.

Адаптивное перемещение [Экс]

- Вы получаете скорость лазания и скорость плавания, равные вашей наземной скорости. Классовая особенность быстрое перемещение и уловка быстрое перемещение+ не увеличивают их.

Всегда начеку [Экс]

- Вы достаточно часто выполняли задания в одиночку и приучились не терять бдительности даже во время сна. Вы не получаете штрафа к проверкам Внимания, когда спите, но если проверка требует только зрения, успешно пройти её вы всё равно не сможете. Вы всегда можете действовать в предбоевом раунде, но если это происходит в ситуации, когда вы не осведомлены о присутствии противника, вы используете либо свой результат проверки инициативы, либо значение на 1 ниже, чем наивысшая инициатива среди существ, о чьём присутствии вы не осведомлены (смотря что ниже).

Голографический дублёр [Экс]

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы создать свой голографический дубликат или ментальную проекцию, которая удаляется от вас в течение 1 раунда за уровень оперативника. Дублёр забирается на стены, перепрыгивает через провалы или попросту проходит сквозь препятствия, двигаясь в указанном во время создания направлении с вашей удвоенной скоростью. Это направление изменить нельзя. Существа, взаимодействующие с вашей копией, могут попытаться пройти испытание Воли, чтобы разоблачить обман. Для освоения этой уловки у вас должен быть голографический клон.

Маскировочное поле [Экс]

- Вы искривляете свет вокруг себя и приглушаете издаваемые звуки. Вы почти невидимы, пока неподвижны, но даже при движении виден лишь ваш размытый силуэт. Маскировочное поле не делает вас полностью невидимым, но существенно облегчает скрытные перемещения. Его включение требует сопутствующего действия. Пока поле включено, вы можете использовать Скрытность, чтобы спрятаться, даже если вы находитесь в прямой видимости и рядом нет никаких укромных мест. Атака не отключает маскировочное поле, но прерывает попытку спрятаться. Если вы сохраняете полную неподвижность в течение как минимум 1 раунда, то получаете бонус +10 к проверкам Скрытности (эффект не складывается с *невидимостью*), пока не переместитесь.

  Заряда маскировочного поля хватает на 10 раундов, после чего оно отключается. Отключённое поле перезаряжается со скоростью 1 раунд маскировки в минуту.

Мастер маскировки [Экс]

- Вы можете маскироваться под других существ и даже принимать вид какой-то конкретной личности. Действие способности аналогично уловке быстрая маскировка, но её длительность увеличивается до 10 минут за уровень оперативника. Вы также можете на 1 минуту за уровень оперативника принять облик конкретного лица, виденного вами ранее. Если вы слышали, как это существо разговаривает, и знаете его язык, вы также можете скопировать голос и манеру речи. Подобная маскировка настолько убедительна, что даже знакомым этого существа придётся сначала успешно пройти испытание Воли, чтобы получить возможность совершить проверку Внимания для разоблачения маскировки. Для освоения этой уловки у вас должна быть быстрая маскировка.

Невероятная подвижность+ [Экс]

- Вы не провоцируете внеочередных атак, когда перемещаетесь при совершении обманной атаки или когда тратите на перемещение основное действие. При совершении дистанционных атак и сотворении заклинаний вы провоцируете внеочередные атаки как обычно. Для освоения этой уловки у вас должна быть невероятная подвижность.

Неуловимый хакер [Экс]

- Благодаря хакерским навыкам вы легко обходите средства защиты. Каждый раз, когда во время взлома могло бы сработать средство защиты компьютера, вы с вероятностью 50% избегаете его срабатывания. При этом защитная система не обезвреживается и в дальнейшем может сработать.

Отключающий приём [Св]

- В качестве эффекта калечащего приёма вы можете временно подавить свойства одного магического предмета или отключить одно оружие, элемент снаряжения или улучшение брони, надетое или переносимое целью. Совершите проверку (1d20 + уровень оперативника), её СЛ равна 10 + уровень предмета. При успехе вы отключаете устройство (или подавляете магические свойства предмета) до начала вашего следующего хода. Владелец устройства может в качестве сопутствующего действия пройти проверку Инженерного дела (для технологических устройств) или Мистицизма (для магических предметов) против СЛ вашей оперативной уловки, чтобы восстановить работоспособность устройства.

  Также в качестве эффекта калечащего приёма вы можете временно отключить конструкцию с магическим (големы) или технологическим (роботы) подтипом. Вам не нужно совершать проверку, но существо может пройти испытание Стойкости, чтобы отменить калечащий эффект. При провале оно пребывает в шоке до начала вашего следующего хода. Конструкция, которую вы попытались отключить этой способностью, становится невосприимчива к ней на 24 часа.

Поиски истины [Экс]

- Вы замечаете мельчайшие детали и особенности окружающей обстановки и можете видеть всё так, как оно есть на самом деле. В качестве действия полного хода вы можете потратить 1 ПР, чтобы на 1 раунд получить преимущества *истинного зрения* на расстоянии до 60 футов.

Уклонение+ [Экс]

- Если вы подвергаетесь действию эффекта, позволяющего пройти испытание Реакции для уменьшения урона вдвое или ослабления эффекта, то в случае провала вы получаете ослабленный эффект. Для освоения этой уловки у вас должно быть уклонение.

Шокирующий приём [Экс]

- В качестве эффекта калечащего приёма вы можете повергнуть в шок цель до начала вашего следующего хода, если она провалит испытание Стойкости. Существо, против которого вы применили эту способность, становится невосприимчиво к ней на 24 часа. Для освоения этой уловки у вас должен быть ошеломляющий приём.

14 уровень

Для освоения этих уловок вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Калечащая мультиатака [Экс]

- Когда при использовании троекратной или четырёхкратной атаки вы совершаете все атаки по одной и той же цели, вы можете применить на эту цель калечащий приём после завершения полной атаки, если попали хотя бы дважды.

Невероятное восприятие [Экс]

- Ваши чувства обостряются до предела. Ваше слепое чутьё становится слепозрением на расстоянии до 60 футов. Если у вас есть ночное зрение, его дистанция увеличивается на 30 футов. Для освоения этой уловки у вас должно быть улучшенное восприятие.

Нокаутирующий приём [Экс]

- В качестве эффекта калечащего приёма вы можете попытаться нокаутировать цель: она теряет сознание на 1 минуту, если провалит испытание Стойкости. Существо, против которого вы применили эту способность, становится невосприимчиво к ней на 24 часа. Для освоения этой уловки у вас должны быть ошеломляющий и шокирующий приёмы.

Энергоэффективное маскировочное поле [Экс]

- Длительность действия вашего маскировочного поля увеличивается до 100 раундов (10 минут). В отключённом состоянии оно перезаряжается со скоростью 2 раунда маскировки в минуту. В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы немедленно восполнить запас длительности действия поля на 20 раундов, даже если оно при этом включено. Для освоения этой уловки у вас должно быть маскировочное поле.

ВОР
ТЕМА: ПРЕСТУПНИК

Самые острые ощущения вы испытываете, когда похищаете ценности и незаметно скрываетесь задолго до обнаружения пропажи.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Ваша ключевая характеристика — Ловкость, она повышает ваш КБ, точность атак и эффективность большинства навыков.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
Вор

ОПЕРАТИВНЫЕ УЛОВКИ
Голографический клон (2 ур.)
Маскировочное поле (10 ур.)
Отключающий приём (10 ур.)
Энергоэффективное маскировочное поле (14 ур.)

ЧЕРТЫ
Подвижность
Уверенное владение оружием (простое оружие ближнего боя)
Удар на проходе

НАВЫКИ
Акробатика
Блеф
Внимание
Ловкость рук
Проницательность
Скрытность

ПЕРВОПРОХОДЕЦ
ТЕМА: ПОКОРИТЕЛЬ КОСМОСА

Пытливый ум (а может быть — жажда наживы) толкает вас на поиски новых горизонтов и древних тайн.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Ваша ключевая характеристика — Ловкость, она повышает КБ и точность атак, а Мудрость увеличивает эффективность многих навыков.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
Исследователь

ОПЕРАТИВНЫЕ УЛОВКИ
Вакцинация (2 ур.)
Инопланетный архив (2 ур.)
Закалённость (6 ур.)
Калечащий снайпер (6 ур.)
Адаптивное перемещение (10 ур.)
Поиски истины (10 ур.)

ЧЕРТЫ
Дальний выстрел
Уверенное владение оружием (особое оружие)
Улучшенная инициатива

НАВЫКИ
Внимание
Выживание
Культура
Медицина
Пилотирование
Скрытность

СЛЕДОВАТЕЛЬ
ТЕМА: ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Вы работаете на правительство, раскрывая преступления и выслеживая врагов государства.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Ловкость, она повышает ваш КБ и точность атак, а Интеллект, Мудрость и Харизма увеличивают эффективность навыков.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Детектив

ОПЕРАТИВНЫЕ УЛОВКИ

Быстрая маскировка (2 ур.)
Скользкий разум (6 ур.)
Уверенность (6 ур.)
Мастер маскировки (10 ур.)

ЧЕРТЫ

Выстрел на бегу
Подвижность
Уверенное владение оружием (короткоствольное оружие)

НАВЫКИ

Внимание
Выживание
Дипломатия
Запугивание
Культура
Проницательность

ХАКЕР
ТЕМА: ПРЕСТУПНИК

Ваши навыки позволяют вам выуживать данные из любого компьютера, и никакие защитные системы не могут вам помешать.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Ловкость, она повышает ваш КБ и точность атак, а Интеллект пригодится при взломе систем

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Хакер

ОПЕРАТИВНЫЕ УЛОВКИ

Голографический клон (2 ур.)
Скоростной взлом (6 ур.)
Уверенность (6 ур.)
Голографический дублёр (10 ур.)
Отключающий приём (10 ур.)

ЧЕРТЫ

Техномант-любитель
Уверенное владение оружием (короткоствольное оружие)
Эксперт (Компьютеры)

НАВЫКИ

Внимание
Инженерное дело
Компьютеры
Медицина
Пилотирование
Скрытность

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ПОСЛАННИК

ПЖ: 6 + МОДИФИКАТОР ВЫНОСЛИВОСТИ | **6 ПЗ**

В жизни вы полагаетесь на смекалку, инстинкт самосохранения и обезоруживающую улыбку, будучи способным добиться желаемого практически от кого угодно. Вы можете быть плутом, аферистом и ловкачом, а можете работать актёром, послом или бизнесменом с хорошо подвешенным языком и парой грязных трюков за пазухой. В группе вы обычно выступаете в роли стратега, используя смекалку и тактическое мышление, чтобы помочь союзникам в достижении новых высот. Вы можете быть искусным дипломатом и служить официальным представителем группы, используя дар убеждения для проникновения в закрытые учреждения и организации встреч с сильными мира сего.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Ваша ключевая характеристика — Харизма, ведь именно она отвечает за успешность действий в большинстве ситуаций, требующих общения, и повышает эффективность ваших импровизаций. Кроме этого, высокая Ловкость поможет вам метко стрелять, а Интеллект влияет на все ваши навыки.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ: 8 + МОДИФИКАТОР ИНТЕЛЛЕКТА

- Акробатика (Лвк)
- Атлетика (Сил)
- Блеф (Хар)
- Внимание (Мдр)
- Дипломатия (Хар)
- Запугивание (Хар)
- Инженерное дело (Инт)
- Компьютеры (Инт)
- Культура (Инт)
- Ловкость рук (Лвк)
- Маскировка (Хар)
- Медицина (Инт)
- Пилотирование (Лвк)
- Проницательность (Мдр)
- Профессия (Инт, Мдр или Хар)
- Скрытность (Лвк)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

НОШЕНИЕ БРОНИ
Лёгкая броня

ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ
Гранаты, короткоствольное оружие, простое оружие ближнего боя

ТАБЛИЦА 4–7: ПОСЛАННИК

УРОВЕНЬ	БМА	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ
1	+0	+0	+2	+2	Импровизация посланника, мастерство (1d6), мастерство в навыке
2	+1	+0	+3	+3	Импровизация посланника
3	+2	+1	+3	+3	Мастерский талант, Привычное оружие
4	+3	+1	+4	+4	Импровизация посланника
5	+3	+1	+4	+4	Мастерство (1d6 + 1), мастерство в навыке
6	+4	+2	+5	+5	Импровизация посланника
7	+5	+2	+5	+5	Мастерский талант
8	+6	+2	+6	+6	Импровизация посланника
9	+6	+3	+6	+6	Мастерство (1d6 + 2), мастерство в навыке
10	+7	+3	+7	+7	Импровизация посланника
11	+8	+3	+7	+7	Мастерский талант
12	+9	+4	+8	+8	Импровизация посланника
13	+9	+4	+8	+8	Мастерство (1d8 + 2), мастерство в навыке
14	+10	+4	+9	+9	Импровизация посланника
15	+11	+5	+9	+9	Мастерский талант
16	+12	+5	+10	+10	Импровизация посланника
17	+12	+5	+10	+10	Мастерство (1d8 + 3), мастерство в навыке
18	+13	+6	+11	+11	Импровизация посланника
19	+14	+6	+11	+11	Мастерский талант
20	+15	+6	+12	+12	Импровизация посланника, истинный мастер, мастерство (1d8 + 4)

ИМПРОВИЗАЦИЯ ПОСЛАННИКА

1 УРОВЕНЬ

По мере накопления опыта вы будете постигать импровизации — приёмы, позволяющие вам помогать союзникам и мешать врагам или влиять на течение боя, используя обман, вдохновение или везение.

Вы получаете первую импровизацию на 1 уровне, вторую — на 2 уровне, а в дальнейшем овладеваете новой импровизацией каждые 2 уровня. Полный список импровизаций посланника приведён на стр. 94–96.

Если импровизация позволяет вам применить на союзника какой-либо эффект, вы не можете применить его на себя, если в описании прямо не указано иное. Если против эффекта импровизации можно пройти испытание или если она требует от противника совершения проверки навыка, то СЛ равна 10 + ½ вашего уровня посланника + модификатор вашей Харизмы.

Некоторые из импровизаций имеют дескриптор «язык», «разум» или «восприятие» либо сразу несколько таких дескрипторов в любом сочетании, в том числе и все сразу. Подробнее дескрипторы описаны на стр. 268–269.

МАСТЕРСТВО (ЭКС)

1 УРОВЕНЬ

Вы обладаете богатым опытом и способны применять навыки в самых различных сложных ситуациях. Начиная с 1 уровня вы можете бросить 1d6 (кость мастерства) при проверке Проницательности и добавить выпавший результат к проверке как интуитивный бонус.

Вы можете применять эту и другие способности, связанные с мастерством, только если у вас в запасе есть хотя бы 1 ПР. Начиная с 5 уровня вы получаете бонус +1 к любому броску кости мастерства. На 9, 17 и 20 уровнях этот бонус увеличивается на 1. Начиная с 13 уровня вы используете в качестве кости мастерства 1d8 вместо 1d6.

Начиная с 9 уровня вы становитесь настоящим мастером в навыках, которые вы выбрали для черты Эксперт и к результату проверки которых можете добавить кость мастерства. Когда вы бросаете кость мастерства, чтобы добавить её результат к проверке такого навыка, вы можете бросить её дважды и взять лучший результат (эту способность можно применять один раз в день для каждого такого навыка).

МАСТЕРСТВО В НАВЫКЕ (ЭКС)

1 УРОВЕНЬ

На 1 уровне и каждые 4 уровня после этого выберите один дополнительный классовый навык из приведённого списка, если вы вложили в этот навык хотя бы 1 пункт: Блеф (Хар), Дипломатия (Хар), Запугивание (Хар), Инженерное дело (Инт), Компьютеры (Инт), Культура (Инт), Маскировка (Хар) и Медицина (Инт). Вы можете использовать особенность мастерство при проверках этого навыка.

МАСТЕРСКИЙ ТАЛАНТ

3 УРОВЕНЬ

На 3 уровне и каждые 4 уровня после этого вы выбираете мастерский талант, который даёт вам дополнительную возможность при использовании навыка, к которому применима особенность мастерство. Полный список мастерских талантов приведён на стр. 96–97.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ (ЭКС)

3 УРОВЕНЬ

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

ИСТИННЫЙ МАСТЕР (ЭКС)

20 УРОВЕНЬ

Вы достигли вершин мастерства в одной из импровизаций и можете применять её одним лишь усилием мысли. При получении этой способности вы выбираете известную вам импровизацию, для применения эффекта которой требуется потратить 1 ПР.

Если у вас в запасе есть хотя бы 1 ПР, вы можете воспользоваться эффектом этой импровизации без траты ПР. Эта способность не даёт преимуществ, если импровизация требует более 1 ПР.

Кроме этого, при броске кости мастерства вы можете добавить к результату проверки не 1d8 + 4, а 2d8. Если по какой-то причине ваш бонус от особенности мастерство не 1d8 + 4, вы не можете воспользоваться данной возможностью.

Дескриптор «язык»

Дескриптор «разум»

Дескриптор «восприятие»

ИМПРОВИЗАЦИИ ПОСЛАННИКА

Вы получаете свою первую импровизацию на 1 уровне, вторую — на 2 уровне, а в дальнейшем овладеваете новой импровизацией каждые 2 уровня. Перечисленные ниже импровизации для удобства отсортированы по уровню, необходимому для их использования. Для некоторых импровизаций необходимо выполнить дополнительные требования, например знать другие импровизации.

В атаку! [Экс]

- В качестве сопутствующего действия вы можете выбрать одного противника в пределах 60 футов. До начала вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус +1 (боевой дух) к проверкам атаки по этому противнику. Бонус сохраняется, даже если противник переместится за пределы линии видимости или слышимости либо дальше 60 футов.

  Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы добавить этот бонус к проверкам атаки и урона по всем противникам в пределах 60 футов.

Воодушевляющее слово [Экс]

- В качестве основного действия вы можете подать знак союзнику в пределах 30 футов, получившему урон от атаки достойного противника (см. стр. 242), совершённой после окончания вашего предыдущего хода. Союзник восстанавливает ПЖ в количестве, равном 2 × ваш уровень посланника + модификатор вашей Харизмы. Начиная с 15 уровня количество восстанавливаемых ПЖ равно 3 × ваш уровень посланника + модификатор вашей Харизмы. Если союзник воспользовался преимуществами этой способности, он не может получить их снова, пока не отдохнёт 10 минут для восстановления ПЖ.

  Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы добавить значение своего уровня посланника к количеству восстанавливаемых ПЖ.

Индивидуальный подход [Экс]

- Вы можете использовать импровизации с дескриптором «разум», оказывающие положительный эффект, на союзников, невосприимчивых к эффектам с дескриптором «разум», например конструкции, роботов и нежить. Если импровизация даёт бонус боевого духа, то его получают даже те союзники, на которых он обычно не действует.

Не сдавайся! [Экс]

- В качестве основного действия вы можете подать знак одному союзнику в пределах 60 футов. До начала вашего следующего хода этот союзник игнорирует одно из перечисленных состояний (см. стр. 273): дезориентацию, заворожённость, замешательство, ошеломление, потрясение, утомление.

  На протяжении этого времени союзник не испытывает на себе эффектов состояния, но само состояние не снимается, а лишь подавляется, и его эффект возобновляется в начале вашего следующего хода. Состояние можно снять при помощи заклинаний и прочих эффектов согласно обычным правилам.

  Начиная с 6 уровня в перечень включаются дополнительные состояния: бессилие, испуг, оцепенение, паника, паралич, ступор, тошнота, шок.

  Начиная с 12 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы использовать эту способность не для подавления, а для снятия состояния. Таким образом нельзя снять состояние с постоянной длительностью (см. стр. 270): попытка завершится неудачей, но ПР вы при этом не потеряете.

Обескураживающая провокация [Экс]

- В качестве основного действия вы можете спровоцировать противника на расстоянии до 60 футов. Совершите проверку Запугивания со СЛ, равной СЛ деморализации этого противника (обратите внимание, что это не проверка деморализации, поэтому способности, влияющие на попытки деморализации, такие как мастерский талант устрашающее присутствие, не применяются). В случае провала противник сбит с цели (см. стр. 276) до конца вашего следующего хода. В случае успеха противник вместо этого потрясён (см. стр. 276) до конца вашего следующего хода. Данный эффект имеет дескрипторы «ужас» и «эмоции».

  Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы считать успешной проваленную проверку Запугивания для обескураживающей провокации.

Общепринятое выражение [Экс]

- Вы можете использовать против противников импровизации с дескриптором «язык», даже если не говорите с ними на одном языке.

Смотри под ноги! [Экс]

- Когда союзник в пределах 60 футов должен пройти испытание Реакции, чтобы избежать вредоносного эффекта, вы можете в качестве ответного действия перед прохождением испытания добавить ему бонус +2 к результату.

  Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы союзник совершил двойной бросок при прохождении испытания и взял лучший результат (оба результата получают бонус +2 от этой способности).

Смотрите в оба! [Экс]

- Когда вы тратите ПР, чтобы восстановить ПЖ после 10-минутного отдыха, все союзники, которые находились в пределах 60 футов от вас в течение отдыха, получают бонус +2 (боевой дух) к проверкам Внимания и инициативы в течение следующего часа или до следующего 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ, если тот случится раньше.

Только не по лицу! [Экс]

- В качестве сопутствующего действия вы можете выбрать одного противника в пределах 60 футов. Он должен пройти испытание Воли и в случае провала получает штраф –4 ко всем атакам по вам до конца вашего следующего хода.

  Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы противник получил штраф без возможности пройти испытание.

Хитрый финт [Экс]

- В качестве основного действия вы можете одурачить противника на расстоянии до 60 футов, сделав его уязвимым для ваших атак. Совершите проверку Блефа со СЛ, равной СЛ проверки для финта против этого противника (обратите внимание, что это не

проверка для финта, поэтому черты Финт+ и Финт++ не применяются). Даже в случае провала противник считается застигнутым врасплох (см. стр. 273) для ваших атак, совершённых до конца вашего следующего хода. В случае успеха противник считается застигнутым врасплох и для атак ваших союзников, совершённых до конца вашего следующего хода. Вы не можете применять хитрый финт против существ, не имеющих значения Интеллекта.

Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы считать успешной проваленную проверку Блефа для хитрого финта.

4 уровень

Для выбора этих импровизаций вы должны достичь как минимум 4 уровня.

Берегись! [Экс]

- Когда противник совершает дистанционную атаку против союзника в пределах 60 футов от вас, вы можете предупредить союзника об опасности в качестве ответного действия. Ответное действие совершается после того, как противник объявил атаку, но перед проверкой атаки. Ваш союзник может также потратить ответное действие, чтобы получить бонус +4 к КБ против этой атаки. Когда атака завершена, союзник распластывается по земле.

  Начиная с 8 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы ваш союзник не распластывался после атаки.

Быстрая обескураживающая провокация [Экс]

- Вы можете использовать обескураживающую провокацию в качестве сопутствующего, а не основного действия. Чтобы взять эту импровизацию, у вас должна быть обескураживающая провокация.

Быстрое воодушевляющее слово [Экс]

- Вы можете использовать воодушевляющее слово в качестве сопутствующего, а не основного действия, но в этом случае количество ПЖ, которые восстанавливает ваш союзник, уменьшается на значение вашего уровня посланника. Чтобы взять эту импровизацию, у вас должно быть воодушевляющее слово.

Дальняя импровизация [Экс]

- Вы удваиваете дистанцию действия всех ваших импровизаций с дальностью 30 футов и больше.

Нырок [Экс]

- Вы можете поднырнуть под удар, чтобы заставить противника оступиться и занять более выгодную для вас позицию. Для применения этой способности вы должны уйти в глухую оборону (см. стр. 246). Если до начала вашего следующего хода противник промахнётся по вам атакой в ближнем бою, вы в качестве ответного действия можете совершить боевой манёвр перестановки против этого противника с бонусом +8.

Соберись! [Экс]

- В качестве основного действия вы можете подбодрить союзника в пределах 60 футов, чтобы заставить его сосредоточиться. Если этот союзник застигнут врасплох или сбит с цели, вы снимаете это состояние. Если обстоятельства таковы, что союзник после этого немедленно вновь окажется застигнут врасплох или сбит с цели, вы вместо этого подавляете эффект такого состояния на 1 раунд.

Хитрая атака [Экс]

- Вы можете атакой вывести противника из равновесия. В качестве основного действия вы можете совершить одиночную атаку по цели в пределах 60 футов и получить преимущества хитрого финта (при этом вы проходите проверку Блефа как обычно). Эффекты хитрого финта применяются перед проведением атаки. Чтобы взять эту импровизацию, у вас должен быть хитрый финт.

Шевелись! [Экс]

- В качестве основного действия вы можете дать союзнику в пределах 60 футов одно сопутствующее действие. Союзник может использовать его в свой следующий ход, чтобы сделать осторожный шаг, переместиться вплоть до значения скорости, выхватить или убрать оружие. Союзник может использовать это действие между любыми своими действиями, в том числе до или после действия полного хода. Персонаж не может получить более одного дополнительного действия от этой способности в одном и том же раунде.

6 уровень

Для выбора этих импровизаций вы должны достичь как минимум 6 уровня.

В атаку!+ [Экс]

- Бонус импровизации «В атаку!» увеличивается до +2 (боевой дух). В качестве основного действия вы можете совершить одиночную атаку по противнику в пределах 60 футов. Вы и ваши союзники в пределах 60 футов получаете преимущества импровизации «В атаку!» против этого противника (эффекты применяются до проверки атаки). Как и в случае с импровизацией «В атаку!», вы можете потратить 1 ПР, чтобы добавить этот бонус к проверкам атаки и урона по всем противникам в пределах 60 футов. Чтобы взять эту импровизацию, у вас должна быть импровизация «В атаку!».

Не зевай! [Экс]

- Когда вы успешно проходите проверку Внимания, то в качестве ответного действия можете подать знак союзнику в пределах 60 футов. Этот союзник может действовать, как если бы тоже успешно прошёл эту проверку Внимания с тем же результатом.

Отвлечение огня [Экс]

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы до конца вашего следующего хода все противники в пределах 100 футов получали штраф –4 ко всем совершаемым ими дистанционным атакам, если их целью являетесь не вы. Штраф сохраняется, даже если дистанция между вами и противником превысит 100 футов. Противники, которые в момент использования способности находились на расстоянии более 100 футов, не получают штраф, даже если приблизятся.

Продуманные импровизации [Экс]

- Стоимость первого использования импровизации, требующей траты ПР, снижается на 1 ПР (минимум до 0). Способность восстанавливается после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ и после 8-часового отдыха для восстановления ПР, снижая затраты ПР для первой импровизации, использованной вами после отдыха.

8 уровень

Для выбора этих импровизаций вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Мастерская атака [Экс]

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 2 ПР, чтобы добавить бонус от особенности мастерство к вашей следующей проверке атаки, совершённой до конца вашего хода.

Негаснущая решимость [Экс]

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 2 ПР, чтобы дать союзнику в пределах 60 футов 1 ПР, который он может использовать для применения своих способностей, даже если его собственный запас ПР исчерпан.

  Союзник должен использовать полученный ПР до начала вашего следующего хода, в противном случае он пропадает впустую, как и 2 ПР, которые потратили вы. Вы не можете использовать эту способность повторно для помощи одному и тому же союзнику, пока вы оба не восстановите запас ПР после 8-часового отдыха или его аналога.

Отчаянная защита [Экс]

- В качестве сопутствующего действия вы можете помочь находящемуся в соседней клетке беспомощному (см. стр. 273) союзнику, чтобы он не считался беспомощным для действий, применяемых только против беспомощных существ (например, добивающего удара). Этот эффект прекращается в начале вашего следующего хода или когда существо покидает соседнюю клетку — в зависимости от того, что случится раньше.

Ситуационная осведомлённость [Экс]

- Если вы подготовили действие, то до наступления выбранного условия вы можете потратить 1 ПР, чтобы изменить и условие, и подготовленное действие. Вы должны подготовить действие такой же или меньшей продолжительности, как первоначальное. Например, если изначально вы подготовили основное действие, то можете заменить его на другое основное действие, сопутствующее или быстрое, а если изначально подготовили сопутствующее — то на сопутствующее или быстрое.

Тайный умысел [Экс]

- Вы мастерски скрываете свои истинные намерения и цели. Каждый раз, когда существо проходит проверку Проницательности, чтобы раскусить ваш обман, оно бросает кости дважды и берёт худший результат. Когда вы проходите испытание против эффекта или способности, позволяющей читать ваши мысли или раскрывать намерения, вы можете бросить кости дважды и взять лучший результат.

Шевелись!+ [Экс]

- Вы можете использовать импровизацию «Шевелись!» в качестве сопутствующего, а не основного действия. Чтобы взять эту импровизацию, у вас должна быть импровизация «Шевелись!».

  Начиная с 12 уровня вы можете использовать импровизацию «Шевелись!» в качестве основного действия и потратить 1 ПР, чтобы дать союзнику не сопутствующее, а основное действие.

Мастерские таланты

Вы получаете мастерский талант на 3 уровне и каждые 4 уровня после этого. Все эти таланты, за исключением дополнительного мастерства в навыке, требуют, чтобы вы могли применять особенность мастерство к определённому навыку, указанному в скобках после названия таланта.

Аналитик [Экс; Проницательность]

- Вы тщательно обдумываете догадки и предположения и в результате гораздо реже приписываете другим ложные намерения. Когда вы применяете Проницательность, чтобы раскусить собеседника или расшифровать секретное сообщение, а выпавший на кости мастерства результат больше 1, то даже если вы провалите проверку на 5 и более, то не примете правду за ложь и не извлечёте ложную информацию из секретного сообщения.

Быстрый взлом [Экс; Компьютеры]

- При совершении проверки Компьютеров для взлома компьютерной системы вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы вдвое сократить необходимое для выполнения задачи время (но не менее чем до 1 раунда).

  Начиная с 9 уровня при успешном взломе вы также нейтрализуете одно средство защиты этой компьютерной системы. Вы сможете повторно использовать этот талант для нейтрализации средства защиты той же компьютерной системы только через 24 часа.

Вдумчивый мастер [Экс; см. ниже]

- Возьмите навык из выбранных для классовой особенности мастерство в навыке. Когда вы хотите взять 20 (см. стр. 133) для этого навыка, вы можете бросить кость мастерства дважды и добавить лучший результат.

  Вы можете брать этот талант до трёх раз, каждый раз выбирая другой навык из подходящих.

Грозный взгляд [Экс; Запугивание]

- При совершении проверки Запугивания для деморализации противника вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы в качестве действия полного хода ненадолго деморализовать небольшую группу. Вы совершаете проверку Запугивания против противников в пределах 60 футов (все цели должны находиться в пределах 20 футов друг от друга). СЛ проверки равна наибольшей СЛ деморализации среди этих противников. При успехе цели становятся потрясёнными (см. стр. 276) на 1 раунд (даже если результат проверки превысил СЛ на 5 и более пунктов). Существо, против которого вы применили этот талант, невосприимчиво к нему на 24 часа.

Дополнительное мастерство в навыке [Экс]

- Выберите из списка доступных для мастерства навыков (см. «Мастерство в навыке» выше) один, в который вы вложили хотя бы 1 пункт. Вы можете использовать особенность мастерство при проверках этого навыка. Вы можете брать этот талант до трёх раз, каждый раз выбирая другой навык.

Златоуст [Экс; Дипломатия]

- Вы можете отложить бросок кости мастерства при проверке Дипломатии. После определения результата проверки вы можете решить бросить кость мастерства и добавить её результат или отказаться от её использования и перебросить проверку (см. стр. 243).

По достижении 9 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы и перебросить проверку, и добавить к ней результат броска кости мастерства.

Знаток культуры [Экс: Культура]

- Если вы располагаете достаточным временем, вы можете взять 20 (см. стр. 133) для проверок Культуры при попытках вспомнить информацию, даже если у вас нет доступа к компьютерному терминалу или другим средствам поиска.

Знаток технологий [Экс: Инженерное дело]

- Если вы располагаете достаточным временем, вы можете взять 20 (см. стр. 133) для проверок Инженерного дела для опознания существ и технологий, даже если у вас нет доступа к компьютерному терминалу или другим средствам поиска информации. Если существо или технология были созданы известным вам объединением или личностью (в том числе крупными корпорациями или вооружёнными силами), то при успешной проверке вы опознаёте и их создателя.

Искусный лжец [Экс: Блеф]

- Вы можете отложить бросок кости мастерства при проверке Блефа. После определения результата проверки вы можете решить бросить кость мастерства и добавить её результат или отказаться от её использования и перебросить проверку (см. стр. 243).

  Начиная с 9 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы и перебросить проверку, и добавить к ней результат броска кости мастерства.

Искусный медик [Экс: Медицина]

- Вы можете отложить бросок кости мастерства при проверке Медицины. После определения результата проверки вы можете решить бросить кость мастерства и добавить её результат или отказаться от её использования и перебросить проверку (см. стр. 243).

  Начиная с 9 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы и перебросить проверку, и добавить к ней результат броска кости мастерства.

Опытный техник [Экс: Инженерное дело]

- При совершении проверки Инженерного дела для починки или отключения устройства вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы вдвое сократить необходимое для выполнения задачи время.

Осведомлённость обо всём [Экс: Дипломатия]

- Вы следите за новостями о событиях и влиятельных людях региона, в котором находитесь. После того как вы пробыли в регионе или поселении минимум 24 часа, при совершении проверки Дипломатии для сбора информации вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы попытаться пройти проверку в качестве быстрого действия (а не в течение 1d4 часов, как обычно).

Проницательный наблюдатель [Экс: Проницательность]

- Когда вы не менее 1 минуты общаетесь с существом, находящимся под действием ментального эффекта, ведущий тайно совершает за вас проверку Проницательности без использования кости мастерства. При успехе вы узнаёте о ментальном эффекте. Если же вы сами решили совершить проверку Проницательности, чтобы понять, что существо под действием ментального эффекта, то она проводится обычным образом вдобавок к тайной (вы можете использовать кость мастерства).

Профессиональный лингвист [Экс: Культура]

- Вы умеете читать и говорить на дополнительных языках, число которых равно количеству пунктов, вложенных вами в Культуру. Кроме этого, при совершении проверки Культуры для расшифровки текста вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы расшифровка каждых 250 или менее слов заняла у вас действие полного хода (а не 1 минуту, как обычно).

Смена поведения [Экс: Маскировка]

- Вы можете быстро изменять осанку, походку, манеру поведения и посадку одежды, в результате чего обычные сторонние наблюдатели вас не узнают. При совершении проверки Маскировки для изменения отдельных деталей вашей внешности вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы замаскироваться в качестве сопутствующего действия. При этом вы не снижаете СЛ на 5 (как обычно бывает, когда вы изменяете только отдельные детали), а если наблюдателю удаётся успешно пройти встречную проверку Внимания и разоблачить маскировку, он узнаёт вашу настоящую расу и понимает, какие именно детали внешности вы изменили. Данную способность нельзя применять для более существенного изменения внешности.

Умелый фальсификатор [Экс: Компьютеры]

- Вы располагаете обширной базой электронных подписей и шаблонов документов, что позволяет вам подделывать официальные бумаги буквально за секунды. Если у вас есть доступ к компьютеру, при совершении проверки Компьютеров для создания подделки вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы попытаться пройти проверку в качестве действия полного хода (а не в течение 1d4 минут, как обычно).

Устрашающее присутствие [Экс: Запугивание]

- При совершении проверки Запугивания для деморализации противника вы можете отказаться от использования кости мастерства, чтобы в случае успеха автоматически увеличить длительность потрясения на 1 раунд.

  Начиная с 9 уровня при использовании этого таланта вы увеличиваете длительность потрясения на 2 раунда.

Хирург [Экс: Медицина]

- Вы можете использовать Медицину для лечения смертельного урона один дополнительный раз в день (вдобавок к обычным возможностям используемого медицинского оборудования). Подобные медицинские манипуляции достаточно сложны и требуют больше времени, поэтому СЛ этого дополнительного лечения возрастает на 5, а сама проверка занимает 1 час.

Хитроумная маскировка [Экс: Маскировка]

- При совершении первоначальной проверки Маскировки вы можете отказаться от использования кости мастерства. В этом случае для первого существа, которое должно было бы разоблачить маскировку в результате успешной проверки Внимания, результат проверки будет таким, как если бы на кости выпала натуральная 1. Для каждой маскировки данное преимущество может применяться только один раз. Начиная с 9 уровня эта способность применяется и против второго существа, которое должно было бы разоблачить маскировку.

АРМЕЙСКИЙ ОФИЦЕР
ТЕМА: АС

Вы прекрасный командир и знаете, как получить преимущество и на земле, и в космосе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Важнее всего для вас Ловкость, благодаря которой вы метко стреляете, а Харизма увеличивает ваш запас ПР.

ИМПРОВИЗАЦИИ ПОСЛАННИКА

- В атаку! (1 ур.)
- Смотрите в оба! (1 ур.)
- Быстрая обескураживающая провокация (4 ур.)
- В атаку!+ (6 ур.)

МАСТЕРСКИЕ ТАЛАНТЫ

- Проницательный наблюдатель
- Устрашающее присутствие

ЧЕРТЫ

- Обращение с длинноствольным оружием
- Привычное оружие (длинноствольное оружие)
- Уверенное владение оружием (длинноствольное оружие)

НАВЫКИ

- Акробатика
- Атлетика
- Запугивание
- Пилотирование
- Проницательность

НЕГОДЯЙ
ТЕМА: ПРЕСТУПНИК

Хоть вы и преступник и обычно заботитесь только о себе, друзья всё же могут на вас положиться в трудную минуту.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Харизма увеличивает ваш запас ПР и усиливает социальные навыки, а Ловкость помогает оставаться в живых.

ИМПРОВИЗАЦИИ ПОСЛАННИКА

- Хитрый финт (1 ур.)
- Смотри под ноги! (1 ур.)
- Хитрая атака (4 ур.)
- Берегись! (4 ур.)

МАСТЕРСКИЕ ТАЛАНТЫ

- Искусный лжец
- Хитроумная маскировка

ЧЕРТЫ

- Финт+
- Финт++
- Эксперт (Блеф)

НАВЫКИ

- Блеф
- Культура
- Ловкость рук
- Маскировка
- Скрытность

ПЕРЕГОВОРЩИК
ТЕМА: КУМИР

Вы прекрасно разбираетесь в бизнесе и знаете, как заключить наиболее выгодную сделку.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Харизма увеличивает ваш запас ПР и усиливает социальные навыки, а Интеллект позволяет узнать больше о деловых партнёрах.

ИМПРОВИЗАЦИИ ПОСЛАННИКА

- Только не по лицу! (1 ур.)
- Шевелись! (4 ур.)
- Продуманные импровизации (6 ур.)
- Шевелись!+ (8 ур.)

МАСТЕРСКИЕ ТАЛАНТЫ

- Златоуст
- Знаток культуры

ЧЕРТЫ

- Улучшенная инициатива
- Эксперт (Дипломатия)
- Эксперт (Культура)

НАВЫКИ

- Блеф
- Дипломатия
- Культура
- Проницательность
- Профессия (посредник)

ПОСОЛ
ТЕМА: КСЕНОИСКАТЕЛЬ

Вы представляете интересы одного из правительств как дипломат и время от времени даже встречаете новые формы жизни.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Харизма увеличивает ваш запас ПР и усиливает социальные навыки, а Сила позволяет наносить больше урона в ближнем бою.

ИМПРОВИЗАЦИИ ПОСЛАННИКА

- Обескураживающая провокация (1 ур.)
- Общепринятое выражение (1 ур.)
- Быстрая обескураживающая провокация (4 ур.)
- Отвлечение огня (6 ур.)

МАСТЕРСКИЕ ТАЛАНТЫ

- Знаток культуры
- Устрашающее присутствие

ЧЕРТЫ

- Обращение с высокотехнологичным оружием ближнего боя
- Привычное оружие (высокотехнологичное оружие ближнего боя)
- Уверенное владение оружием (высокотехнологичное оружие ближнего боя)

НАВЫКИ

- Блеф
- Дипломатия
- Запугивание
- Культура
- Проницательность

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

СОЛДАТ

ПЖ: 7 + МОДИФИКАТОР ВЫНОСЛИВОСТИ | **7 ПЗ**

Жизнь — борьба. На любой планете, населённой сложными организмами, разнообразные существа борются друг с другом за главенство, территории, ресурсы или идеалы. Вы служите ярким примером этой простой истины, ведь неважно, почему вы сражаетесь — стремясь защитить или отомстить, желая снискать славу или просто заработать. Вы прекрасно разбираетесь во всех видах боя, но предпочитаете тяжёлую броню и оружие — чем оно больше, тем лучше. Возможно, вы служили по контракту, только-только вступили в ряды наёмников или работаете в одиночку. Вы — непревзойдённый боец и без колебаний бросаетесь под вражеский огонь, чтобы защитить друзей.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Ваша ключевая характеристика — Сила или Ловкость, на ваш выбор. Сила нужна для большей эффективности в ближнем бою, переноски тяжёлого оружия и брони, а Ловкость позволяет точнее стрелять и избегать ответного огня. Выбор ключевой характеристики является окончательным, и впоследствии изменить его невозможно. Помимо прочего, высокая Выносливость существенно повысит вашу живучесть.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ: 4 + МОДИФИКАТОР ИНТЕЛЛЕКТА

- Акробатика (Лвк)
- Атлетика (Сил)
- Выживание (Мдр)
- Запугивание (Хар)
- Инженерное дело (Инт)
- Медицина (Инт)
- Пилотирование (Лвк)
- Профессия (Инт, Мдр или Хар)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

НОШЕНИЕ БРОНИ
Лёгкая и тяжёлая броня

ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ
Высокотехнологичное и простое оружие ближнего боя, гранаты, длинноствольное, коротконствольное, снайперское и тяжёлое оружие

ТАБЛИЦА 4–8: СОЛДАТ

УРОВЕНЬ	БМА	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ
1	+1	+2	+0	+2	Основной боевой стиль, техника основного стиля
2	+2	+3	+0	+3	Боевая черта
3	+3	+3	+1	+3	Военная хитрость, Привычное оружие
4	+4	+4	+1	+4	Боевая черта
5	+5	+4	+1	+4	Техника основного стиля
6	+6	+5	+2	+5	Боевая черта
7	+7	+5	+2	+5	Военная хитрость
8	+8	+6	+2	+6	Боевая черта
9	+9	+6	+3	+6	Вспомогательный боевой стиль, техника вспомогательного стиля, техника основного стиля
10	+10	+7	+3	+7	Боевая черта
11	+11	+7	+3	+7	Военная хитрость, солдатский натиск
12	+12	+8	+4	+8	Боевая черта
13	+13	+8	+4	+8	Техника вспомогательного стиля, техника основного стиля
14	+14	+9	+4	+9	Боевая черта
15	+15	+9	+5	+9	Военная хитрость
16	+16	+10	+5	+10	Боевая черта
17	+17	+10	+5	+10	Техника вспомогательного стиля, техника основного стиля
18	+18	+11	+6	+11	Боевая черта
19	+19	+11	+6	+11	Военная хитрость
20	+20	+12	+6	+12	Боевая черта, смертельная атака

ОСНОВНОЙ БОЕВОЙ СТИЛЬ

1 УРОВЕНЬ

Вы предпочитаете сражаться, придерживаясь более удобного для вас стиля ведения боя. Каждый стиль содержит набор техник, которые вы изучаете по мере накопления опыта. Вы выбираете один из боевых стилей на первом уровне солдата, впоследствии этот выбор изменить невозможно. Описания доступных стилей вы найдёте на стр. 102–105.

ТЕХНИКА ОСНОВНОГО СТИЛЯ

1 УРОВЕНЬ

На 1 уровне и каждые 4 уровня после этого вы изучаете новую технику для вашего основного боевого стиля.

БОЕВАЯ ЧЕРТА

2 УРОВЕНЬ

На 2 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете дополнительную черту (вдобавок к выбираемым при повышении в уровне). Дополнительные черты должны быть взяты из списка боевых черт.

Когда вы получаете новую дополнительную черту, то можете также заменить одну ранее взятую вами дополнительную черту новой, потеряв при этом первую и получив вторую. Потерянная черта не должна являться одним из требований для других имеющихся у вас черт или способностей. Каждый раз вы можете заменить только одну черту, а решение о замене принимаете в тот же момент, когда получаете новую дополнительную черту.

ВОЕННАЯ ХИТРОСТЬ

3 УРОВЕНЬ

На 3 уровне и каждые 4 уровня после этого вы изучаете приём, называемый военной хитростью, позволяющий лучше использовать определённый тип оружия или брони. Для выбора некоторых из нижеперечисленных военных хитростей требуется достичь определённого уровня в классе солдата: значение уровня указывается в скобках после названия военной хитрости.

Бронированное превосходство (Экс)

- При ношении брони вы получаете бонус +1 (интуитивный) к ККБ.

Звуковой резонанс (Экс; 7 уровень)

- Когда вы успешно поражаете существо в пределах 30 футов от вас оружием категории «звуковое», из-за резонирующих колебаний оно на 1 раунд считается застигнутым врасплох. Если вы поражаете сразу несколько существ (например, при использовании оружия со свойством «автоматическое», «конусное» или «взрыв»), резонанс действует только на существо, находящееся ближе всего к вам или к центру взрыва (при наличии нескольких равноудалённых существ цель выбираете вы).

Лазерная точность (Экс)

- Вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам атаки при использовании оружия категории «лазерное».

Магический якорь (Св; 7 уровень)

- В качестве действия полного хода вы можете совершить одиночную атаку магическим оружием против одного противника. Если атака дистанционная, цель должна находиться в пределах первого шага дистанции. Даже если атака обычно воздействует на несколько целей или область, в этом случае она действует только на выбранную вами цель. При попадании вы можете потратить 1 ПР, чтобы заставить цель пройти испытание Воли (СЛ = 10 + ½ вашего уровня солдата + модификатор вашей ключевой характеристики). При провале цель не может самостоятельно сдвинуться с места в течение 1d4 раундов, в том числе она не может телепортироваться или переместиться на другой план. Сторонние воздействия перемещают цель как обычно. После того как вы поразили цель этой атакой, она становится невосприимчива к этой способности на 24 часа вне зависимости от успешности испытания.

Мгновенная заморозка (Экс; 7 уровень)

- Когда вы успешно поражаете существо оружием, относящимся к категории «криооружие», его скорости на 1 раунд снижаются на 10 футов (минимум до 10 футов).

Мощная взрывчатка (Экс; 7 уровень)

- Когда вы совершаете атаку оружием с особым свойством «взрыв» и радиусом взрыва 10 или более футов, вы можете увеличить радиус взрыва на 5 футов.

Плазменный поджог (Экс; 7 уровень)

- Вы отлично знаете, как поджечь что-то при помощи плазмы. Если при успешной проверке атаки оружием категории «плазменное» на d20 выпал результат 19, противник загорается. Горение каждый раунд наносит 1d4 урона огнём, если уровень оружия 1–6; 1d8 урона огнём, если уровень оружия 7–14; 2d8 урона огнём, если уровень оружия 15 и выше.

Плотный конус (Экс)

- Вы получаете бонус +2 (интуитивный) к проверкам урона при использовании оружия со свойством «конусное» (например, дробовиков). Дополнительный урон получают только существа в пределах 10 футов от вас. Если существо находится дальше, то получает обычный урон.

  Этот бонус увеличивается на 1 за каждые 4 ваших уровня солдата.

Рукопашник (Экс)

- Вы добавляете к урону оружия ближнего боя дополнительный бонус в размере ½ вашего модификатора Силы.

Тяжёлый натиск (Экс; 11 уровень)

- Ваши атаки с использованием тяжёлого оружия игнорируют часть СУ цели. Если ваше тяжёлое оружие ещё не преодолевает СУ цели, то считается, что СУ цели ниже на 5. Начиная с 15 уровня СУ цели считается ниже на 10.

Шквал свинца (Экс)

- Вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам урона при использовании оружия категории «огнестрельное».

  Этот бонус увеличивается на 1 за каждые 4 уровня солдата.

Электрическая дуга (Экс; 7 уровень)

- Когда вы успешно поражаете цель оружием, относящимся к категории «электрическое», возникает электрическая дуга, поражающая вторую цель в пределах 10 футов от первой и наносящая ей урон электричеством, равный уровню оружия. В качестве второй цели можно выбрать только ближайшее к изначальной цели существо (при наличии нескольких равноудалённых существ цель выбираете вы).

  Эту военную хитрость нельзя использовать с оружием со свойствами «конусное» или «взрыв». Если вы применяете её для оружия с критическим эффектом «дуга» (см. стр. 182), то в качестве второй цели для этой способности и критического эффекта вы должны выбрать одно и то же существо.

Привычное оружие (Экс)

3 уровень

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

Вспомогательный боевой стиль

9 уровень

Вы выбираете ещё один боевой стиль. Впоследствии этот выбор изменить невозможно.

Техника вспомогательного стиля

9 уровень

На 9 уровне и каждые 4 уровня после этого вы изучаете новую технику для вашего вспомогательного боевого стиля. При определении соответствия требованиям техник этого стиля ваш уровень солдата считается на 8 ниже, чем на самом деле.

Солдатский натиск (Экс)

11 уровень

При совершении полной атаки вы можете предпринять до трёх атак вместо двух. Вы получаете штраф –6 к этим атакам (вместо обычного штрафа –4).

Смертельная атака (Экс)

20 уровень

В качестве основного действия вы можете совершить одиночную атаку по противнику. Если атака попала в цель, но не убила её, вы можете потратить 1 ПР, чтобы заставить это существо пройти испытание Стойкости; при провале оно умирает. Существо, против которого вы применили эту способность (вне зависимости от того, заставили ли вы его проходить испытание Стойкости или нет), становится невосприимчиво к вашей смертельной атаке на 24 часа.

Боевые стили

Ниже описаны самые распространённые боевые стили солдат. В описании каждого стиля перечислены техники, которые вы будете изучать по мере повышения в уровне.

Бомбардир

Этот стиль боя в основном предназначен для сражения с множеством противников и позволяет использовать вашу недюжинную силу для уменьшения отдачи крупнокалиберного оружия. На высоких уровнях вы сможете использовать гранатомёты, ракетные установки и другое тяжёлое вооружение.

Гренадёр (Экс)

1 уровень

- Шаг дистанции для метаемых вами гранат увеличивается на 5 × ваш модификатор Силы. Вы также получаете возможность за 10 минут бесплатно создать из подручных средств любую гранату с уровнем предмета, не превышающим ваш уровень солдата. Такая граната нестабильна, и использовать её можете только вы — если это попытается сделать кто-то другой, она попросту не взорвётся. У вас может быть только одна граната, созданная подобным образом (если вы используете эту способность для создания второй гранаты, первая приходит в негодность).

Сильный обстрел (Экс)

5 уровень

- Ваша сила позволяет крепче удерживать оружие, уменьшая разброс и повышая урон. В качестве действия полного хода вы можете совершить одну дистанционную атаку, наносящую всем целям дополнительный урон в размере вашего модификатора Силы. Вы можете применять эту способность совместно с оружием со свойствами «автоматическое», «взрыв» или «громоздкое» (см. стр. 180).

Контузия (Экс)

9 уровень

- Когда вы успешно поражаете противника дистанционной атакой или атакой оружием с особым свойством «конусное» или «взрыв», вы можете потратить 1 ПР, чтобы контузить его. На ваш выбор противник может быть оглушён, застигнут врасплох или сбит с цели (см. стр. 273–276) или его скорости

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

могут быть снижены вдвое (вплоть до минимума в 10 футов). Противник может отменить эффект, успешно пройдя испытание Стойкости (СЛ = 10 + ½ вашего уровня солдата + ваш модификатор Силы).

Подрывник [Экс]

13 уровень

- Вы увеличиваете СЛ испытаний против ваших атак оружием со свойством «взрыв» на 1. Кроме этого, вы снижаете любой получаемый вами от оружия со свойством «взрыв» урон на величину модификатора вашей Силы.

Отбрасывающая атака [Экс]

17 уровень

- В качестве действия полного хода вы можете совершить дистанционную атаку, отбрасывающую противников назад. При попадании цели отталкиваются назад на 5 футов. Если вы используете оружие со свойством «взрыв», то все цели, которые провалят испытание, вместо этого отталкиваются от центра взрыва на 5 футов. Если вы нанесли противнику критический удар или если он, проходя испытание, получил на d20 единицу, то он не только отталкивается назад, но и распластывается. Вы не можете применять эту способность при использовании оружия со свойством «автоматическое», а вот при использовании оружия со свойством «конусное» — можете.

Бронированный колосс

Данный боевой стиль основывается на использовании брони в качестве оружия, улучшая её защитные свойства и урон закреплённого вооружения. Вы увеличиваете эффективность атак, совершённых при помощи брони, и учитесь устанавливать на неё больше улучшений.

Могучий кулак [Экс]

1 уровень

- Пока вы носите тяжёлую или силовую броню, все ваши безоружные атаки считаются атаками боевой перчаткой (см. стр. 187) с уровнем предмета, не превышающим ваш уровень солдата. При проверке урона считается, что у вас есть военная хитрость рукопашник (см. стр. 102). Если же вы уже освоили эту хитрость, то при использовании этой способности получаете дополнительный бонус +2 к урону вашей безоружной атаки. Такие безоружные атаки не получают преимуществ от других способностей, специально предназначенных для безоружных атак (например, черты Мастер боевых искусств).

Ходячий танк [Экс]

5 уровень

- Вы получаете черту Ношение силовой брони и доступ к улучшенной броне. Возможно, это явилось результатом ваших собственных инженерных достижений, либо обширные связи позволили вам получить экспериментальное снаряжение, а может быть, влиятельный покровитель ради достижения общих целей поделился оборудованием, недоступным для широкой публики. Вы можете добавить на броню одно дополнительное место под улучшение сверх обычно доступных. В тяжёлой броне это место может использоваться для установки улучшения, обычно предназначенного для силовой брони. Улучшение, установленное на это дополнительное место, стоит в два раза меньше кредитов, чем обычно (в том числе при продаже). Если вы переставляете это улучшение на другое место, то должны оплатить разницу в стоимости.

Напролом [Экс]

9 уровень

- При ношении тяжёлой или силовой брони вы получаете бонус +4 к проверкам атаки для проведения боевого манёвра тарана (см. стр. 246). Если вы успешно оттолкнули цель на 10 и более футов, то можете нанести ей урон безоружной атакой (и можете при этом применить способность могучий кулак).

Передвижной арсенал [Экс]

13 уровень

- Вы превосходно изучили всё вооружение своей брони. Все ваши атаки, совершённые оружием, являющимся частью вашей брони (включая безоружные атаки с применением способности могучий кулак и оружие, установленное на места под улучшение брони), дополнительно наносят 1d6 урона того же типа, что и обычная атака этим оружием. Кроме этого, при ношении тяжёлой или силовой брони вы получаете бонус +2 к ККБ против боевых манёвров.

Повышенная мобильность [Экс]

17 уровень

- Вы настолько привыкли к броне, что в ней вам двигаться даже проще, чем без неё. Пока вы носите тяжёлую или силовую броню, вы можете переместиться на расстояние вплоть до значения вашей скорости при совершении полной атаки (исключительно либо до, либо после совершения всех атак).

  Если у вас есть черта Выстрел на бегу, вы можете разделить перемещение, чтобы переместиться и до, и после полной атаки, если все атаки дистанционные.

  Если у вас есть черта Удар на проходе, вы можете разделить перемещение, чтобы переместиться и до, и после полной атаки, если все атаки совершаются в ближнем бою.

  Если у вас есть обе черты, вы можете сочетать дистанционные атаки и атаки в ближнем бою как угодно.

Коммандо

Данный стиль основан на постоянном перемещении по полю боя. Вы используете дистанционное оружие, но предпочитаете атаковать им вблизи, сочетая стрельбу и ближний бой. Ваши способности позволяют перемещаться даже при совершении полных атак, поэтому противнику нелегко вас догнать.

Упредительный выстрел [Экс]

1 уровень

- Вы получаете дополнительную черту Упредительный выстрел. Если она у вас уже есть, выберите другую дополнительную черту из списка боевых. Начиная с 9 уровня вы можете использовать Упредительный выстрел в бою и во время вашего первого хода, и во время второго.

Залп на ходу [Экс]

5 уровень

- При совершении полной атаки вы можете либо сделать осторожный шаг, либо переместиться на расстояние вплоть до половины скорости. Перемещаться можно до, после и между атаками, но всё перемещение должно совершаться единовременно, разделить его нельзя.

Наклоны и нырки [Экс]

9 уровень

- Когда вы перемещаетесь или совершаете дистанционную атаку, вы можете потратить 1 ПР, чтобы при этом не провоцировать внеочередных атак.

Трудная цель [Экс]

13 уровень

- Если в свой ход вы перемещаетесь, то до начала своего следующего хода получаете бонус +1 (интуитивный) к КБ.

Отвлекающий выстрел [Экс]

17 уровень

- В качестве действия полного хода вы можете совершить одну атаку и применить эффекты отвлекающего огня (см. стр. 246) против любого существа, по которому вы попали этой атакой. Если вы использовали оружие со свойством «автоматическое» или «конусное», эффекты применяются против всех целей, по которым вы попали. Кроме этого, вы можете переместиться (как при использовании способности залп на ходу) либо до, либо после этой атаки.

Меткий стрелок

Данный боевой стиль повышает вашу меткость, чаще всего при использовании дистанционного оружия для стрельбы издалека. Вы можете игнорировать укрытия и препятствия на пути ваших выстрелов, а также точнее целиться.

Снайперская точность [Экс]

1 уровень

- Когда вы совершаете дистанционную атаку против цели, находящейся в укрытии, бонус к КБ от укрытия снижается на 2. Эту способность нельзя использовать против целей, находящихся в полном укрытии.

Сконцентрированный огонь [Экс]

5 уровень

- При совершении полной атаки дистанционным оружием вы можете предпринять обе атаки со штрафом –3 (вместо обычного –4), если обе они нацелены на одно и то же существо. Если после первой атаки цель умерла или потеряла сознание, вы можете совершить вторую атаку против другого существа со штрафом –4.

  Когда вы получаете классовую особенность солдатский натиск (см. стр. 102), вы можете сочетать её с этой способностью, чтобы совершить три атаки по одному существу со штрафом –5. Если после первой или второй атаки цель умерла или потеряла сознание, вы можете совершить оставшиеся атаки против другого существа со штрафом –6.

Предельная концентрация [Экс]

9 уровень

- Когда вы совершаете дистанционную атаку по цели, находящейся в укрытии или области плохой видимости, то можете потратить 1 ПР, чтобы игнорировать бонус к КБ от укрытия и уменьшить эффект плохой видимости на 1 категорию (с отсутствия видимости до плохой видимости или с плохой видимости до обычной видимости). Это преимущество распространяется на все дистанционные атаки, совершаемые вами в этом раунде против выбранной цели. Эту способность нельзя использовать против целей, находящихся в полном укрытии, или применять чаще 1 раза за раунд.

Сконцентрированный урон [Экс]

13 уровень

- При использовании способности сконцентрированный огонь каждая атака по первой цели наносит 2d6 дополнительного урона. Существа, которых вы атакуете после того, как первая цель потеряет сознание или умрёт, дополнительный урон не получают.

Подготовленный выстрел [Экс]

17 уровень

- В качестве основного действия вы можете изучить цель перед атакой. Цель должна находиться на вашей линии видимости и быть либо не осведомленной о вашем присутствии, либо застигнутой врасплох. Ваша первая атака по этой цели в ваш следующий ход получит бонус +2. При попадании этой атаки цель ошеломлена на 1 раунд. Если вы нанесли критический удар, цель вместо этого повергнута в шок на 1 раунд. После совершения подготовленного выстрела вы не можете применить его повторно против той же цели в течение 24 часов. Вы не можете изучить и атаковать цель в одном и том же раунде, даже если какая-либо способность позволяет вам атаковать без затрат основного действия или действия полного хода.

Рунический воин

Данный стиль дополняет боевую эффективность магическими приёмами, основанными на традициях волшебников-воителей, уходящих корнями в древние времена ещё задолго до Разрыва. Вы получаете возможность использовать магические руны для повышения эффективности оружия и взывать к легендарным силам. В результате доступные вам чары позволяют обойтись и без магического оружия.

Руна рыцаря-колдуна [Св]

1 уровень

- Вы можете нанести на оружие волшебный знак, руну рыцаря-колдуна, чтобы оружие считалось магическим при преодолении СУ и атаках против бестелесных существ. Начертание руны занимает 10 минут, одновременно её можно нанести только на одно оружие. Если вы начертите новую руну на другом оружии, предыдущая потеряет силу. При определении твёрдости и ПЗ оружия с нанесённой руной его уровень считается на 5 выше, чем обычно.

Тайна магов [Св]

5 уровень

- Когда на оружие нанесена руна рыцаря-колдуна, то, помимо обычных преимуществ, она дарует ему одно из следующих сопряжений на ваш выбор: *грозовое*, *ледяное*, *милосердное*, *огненное* или *убийцы призраков*. Если у оружия уже есть одно из этих сопряжений, второе такое же получить нельзя. Это дополнительное сопряжение не учитывается при определении общего уровня сопряжений, установленных на оружие. Дополнительное сопряжение прекращает действовать, когда руна рыцаря-колдуна теряет силу. Подробнее о сопряжениях можно прочесть на стр. 191.

Сила легенд [Св]

9 уровень

- Когда вы попадаете в беду, вы можете воззвать к легендарным героям древности, которые, как и вы, владели могущественным волшебным оружием. Если вы держите в руках магическое оружие или оружие с нанесённой руной рыцаря-колдуна, то в качестве сопутствующего действия можете потратить 1 ПР, чтобы снять с себя одно из перечисленных состояний: бессилие, горение, дезориентацию, замешательство, застигнут врасплох, кровотечение, потрясение, сбит с цели или утомление. Помимо этого, вы можете потратить 1 ПР, чтобы превратить оцепенение в испуг или испуг в потрясение. В этом случае новое состояние длится весь остаток длительности предыдущего, а эта способность больше на него не подействует.

Тайна архимагов (Св)

13 уровень

- Вы можете нанести руну рыцаря-колдуна на два оружия. Если вы нанесёте руну на третье оружие, то первая из рун потеряет силу. Помимо обычных преимуществ, эти руны даруют оружию одно или несколько из следующих сопряжений (см. стр. 191) на ваш выбор: *грозовое*, *громовое*, *кислотное*, *ледяное*, *милосердное*, *нечестивое*, *огненное*, *священное*, *убийцы* или *убийцы призраков*. Суммарный уровень сопряжений, установленных на оба оружия, не может превышать 10, причём в этом случае считается, что у сопряжения *убийцы* 10 уровень.

Волшебная атака (Св)

17 уровень

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы использовать оружие с нанесённой руной рыцаря-колдуна для совершения атаки, способной поразить любую цель. Атака игнорирует укрытие и плохую видимость (включая отсутствие видимости, но вы должны быть хотя бы осведомлены о присутствии существа, чтобы выбрать его целью этой атаки). Если атака дистанционная, цель должна находиться в пределах первого шага дистанции. Даже если атака обычно воздействует на несколько целей или область, в этом случае она действует только на выбранную вами цель. Вы всё равно совершаете обычную проверку атаки, и в случае промаха атака не оказывает эффекта.

Страж

Этот стиль сосредотачивает всё внимание на защите. Вы учитесь правильно носить броню, защищаться от атак и выдерживать урон и его последствия в случае, если враг нашёл брешь в обороне.

Привычная броня (Экс)

1 уровень

- Штрафы за броню снижаются для вас на 1 (до минимума в 0), а максимальный бонус Ловкости к КБ увеличивается на 1.

Вмешательство стража (Экс)

5 уровень

- Когда стоящий рядом с вами союзник должен получить урон от атаки, вы можете в качестве ответного действия заступиться за него. Урон от атаки делится поровну между вами и союзником. Данная способность не применяется против заклинаний, а в случае если атака вызывает какие-либо состояния, вы оба их получаете. Кроме этого, вы получаете черту Ношение силовой брони.

Быстрое восстановление (Экс)

9 уровень

- Ваша решимость позволяет вам игнорировать негативные состояния. В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы на 10 минут подавить действие одного из следующих состояний: бессилие, дезориентация, испуг, ошеломление, потрясение, тошнота или утомление (см. стр. 273–277). Если по прошествии 10 минут длительность состояния ещё не подошла к концу, его эффекты возобновляются. Одновременно вы можете подавить только одно состояние; если вы и утомлены, и потрясены, то можете подавить эффекты только одного из этих состояний, а если на вас воздействуют два разных варианта одного и того же состояния, то второй продолжит действовать как обычно.

Кинетическая устойчивость (Экс)

13 уровень

- Вы получаете СУ 3/–. На 17 уровне это СУ увеличивается до 5/–.

Непробиваемая защита (Экс)

17 уровень

- В качестве основного действия вы можете защитить как себя, так и стоящего рядом союзника. До начала вашего следующего хода вы получаете три следующих преимущества: ваше СУ увеличивается до 10/–; вы и выбранный союзник получаете бонус +4 к КБ; при использовании вмешательства стража вы полностью принимаете урон на себя, а ваш союзник остаётся невредим.

Штурмовик

Суть этого стиля — в использовании скорости и агрессивной тактики, чтобы как можно быстрее оказаться в гуще сражения. Вы оперативно реагируете на угрозы, а также получаете способности, позволяющие добиться превосходства в ближнем бою, даже когда враги окружили со всех сторон.

Быстрое реагирование (Экс)

1 уровень

- Вы получаете бонус +4 к проверкам инициативы, а ваша наземная скорость увеличивается на 10 футов.

Атака с разгона (Экс)

5 уровень

- В качестве основного действия вы можете совершить атаку с разбега (см. стр. 248) без штрафов. В конце атаки с разбега вы можете совершить таран вместо одной атаки в ближнем бою. Когда вы получаете классовую особенность солдатский натиск, вы можете совершить не одну, а две атаки в конце атаки с разбега, но каждая из них получает штраф –4.

Снова в бой (Экс)

9 уровень

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы восстановить ПЖ в количестве, равном вашему уровню солдата + 2d6. Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не восстановите ПЖ после 10-минутного отдыха. Количество восстанавливаемых ПЖ увеличивается на 1d6 на 10, 15 и 20 уровне.

Внезапная атака (Экс)

13 уровень

- Когда вы попали по противнику внеочередной атакой, он не может переместиться за пределы контролируемых вами клеток до начала своего следующего хода.

  Кроме этого, когда противник совершает осторожный шаг (см. стр. 247), чтобы покинуть контролируемую вами клетку, вы можете совершить по нему внеочередную атаку со штрафом –2.

  Если цель своим перемещением спровоцировала вашу внеочередную атаку, то при попадании этой атакой перемещение немедленно завершается и не может быть продолжено.

Вопреки всему (Экс)

17 уровень

- Ваши проверки урона в ближнем бою получают бонус, равный удвоенному количеству противников в пределах 10 футов от вас.

  Противники, не являющиеся достойными (те, чей КО меньше вашего уровня на 4 и более, либо на усмотрение ведущего), при определении бонуса не учитываются.

БОЕЦ БЛИЖНЕГО БОЯ
ТЕМА: НАЁМНИК

Вы предпочитаете бить первым, быстро и решительно сближаясь с противником, чтобы атаковать врукопашную.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Сила, от неё зависит меткость и урон, но про Ловкость и Выносливость тоже не стоит забывать.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

Штурмовик

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

Бронированное превосходство
Рукопашник

ЧЕРТЫ

Отклонение снарядов
Подвижность
Преграда
Реактивный
Уверенное владение оружием (высокотехнологичное оружие ближнего боя)
Удар вдогонку
Удар на проходе
Упредительный выстрел

НАВЫКИ

Акробатика
Атлетика
Выживание

МАГ-СОЛДАТ
ТЕМА: СВЯЩЕННИК

Вы используете магию, чтобы усилить боевые способности.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Ловкость, повышающая меткость и КБ, но, помимо неё, вам потребуется достаточно Силы, чтобы управляться с тяжёлым оружием, и немного Мудрости для Крупицы дарованной силы.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

Рунический воин

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

Магический якорь (7 ур.)
Тяжёлый натиск (11 ур.)

ЧЕРТЫ

Взаимодополняющие навыки (Запугивание, Мистицизм)
Волшебный удар
Крупица дарованной силы
Пронзающая атака
Уверенное владение оружием (гранаты, тяжёлое оружие)
Улучшенная инициатива

НАВЫКИ

Атлетика
Запугивание
Мистицизм

МЕТКИЙ СТРЕЛОК
ТЕМА: ПРЕСТУПНИК

Вы предпочитаете убивать врага издалека.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Ловкость, повышающая меткость и КБ, но в остальном вы можете распределять характеристики как угодно.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

Меткий стрелок

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

Лазерная точность
Шквал свинца

ЧЕРТЫ

Вёрткий стрелок
Дальний выстрел
Привычное оружие (снайперское оружие)
Убийственная меткость
Уверенное владение оружием (снайперское оружие)
Улучшенная инициатива
Эксперт (Скрытность)

НАВЫКИ

Акробатика
Пилотирование
Скрытность

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ
ТЕМА: НАЁМНИК

Вы, как никто другой, способны обеспечить безопасность подопечного, заслонив его от опасности своим телом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша ключевая характеристика — Ловкость, повышающая меткость и КБ, но, помимо неё, вам потребуется высокая Выносливость и достаточно Силы, чтобы носить тяжёлую броню и оружие.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

Страж

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

Бронированное превосходство
Мгновенная заморозка (7 ур.)

ЧЕРТЫ

Вёрткий стрелок
Двужильный
Живой щит
Магоборец
Повышенная устойчивость
Телохранитель
Улучшенная инициатива
Уверенное владение оружием (длинноствольное или тяжёлое оружие)

НАВЫКИ

Выживание
Запугивание
Медицина

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

СОЛЯРИОН

ПЖ: 7 + МОДИФИКАТОР ВЫНОСЛИВОСТИ | **7 ПЗ**

Гравитация звёзд направляет планеты, а без их света и тепла немыслима жизнь, но в то же время они способны разрушить целые миры вспышками сверхновых и притяжением чёрных дыр. Вы понимаете, что созидание и разрушение — не противоположности, а взаимодополняющие стороны непрерывного цикла бытия. Вы — просветлённый воин, поддерживающий этот цикл и способный управлять силами звёзд. Вас всегда сопровождает крупица изначальной энергии или энтропии, которую вы можете превратить в оружие или броню, сотканные из слепящего солнечного света или всепоглощающей тьмы. Неважно, как вы открыли в себе эти силы — в ходе долгого обучения в храме или постигнув самостоятельно: теперь вы часть древней традиции, творец и разрушитель.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Ваша ключевая характеристика — Харизма, позволяющая поддерживать связь со Вселенной. Высокая Сила будет также нелишней в ближнем бою.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ: 4 + МОДИФИКАТОР ИНТЕЛЛЕКТА

- Акробатика (Лвк)
- Атлетика (Сил)
- Внимание (Мдр)
- Дипломатия (Хар)
- Запугивание (Хар)
- Мистицизм (Мдр)
- Проницательность (Мдр)
- Профессия (Инт, Мдр или Хар)
- Скрытность (Лвк)
- Физические науки (Инт)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

НОШЕНИЕ БРОНИ
Лёгкая броня

ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ
Высокотехнологичное и простое оружие ближнего боя, короткоствольное оружие

ТАБЛИЦА 4–9: СОЛЯРИОН

УРОВЕНЬ	БМА	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ	ЗВЁЗДНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ	
						ЗВЁЗДНАЯ БРОНЯ	ЗВЁЗДНОЕ ОРУЖИЕ
1	+1	+2	+0	+2	Звёздное воплощение, звёздное откровение (сверхновая, чёрная дыра), звёздный режим, знаток навыков	+1 КБ	1d6
2	+2	+3	+0	+3	Звёздное откровение	+1 КБ	1d6
3	+3	+3	+1	+3	Привычное оружие, сидерическое влияние (2 навыка)	+1 КБ	1d6
4	+4	+4	+1	+4	Звёздное откровение	+1 КБ	1d6
5	+5	+4	+1	+4	—	+1 КБ, устойчивость 5	1d6
6	+6	+5	+2	+5	Звёздное откровение	+1 КБ, устойчивость 5	2d6
7	+7	+5	+2	+5	Блистательные удары	+1 КБ, устойчивость 5	2d6
8	+8	+6	+2	+6	Звёздное откровение	+1 КБ, устойчивость 5	2d6
9	+9	+6	+3	+6	Наивысшие откровения	+1 КБ, устойчивость 5	3d6
10	+10	+7	+3	+7	Звёздное откровение	+2 КБ, устойчивость 10	3d6
11	+11	+7	+3	+7	Сидерическое влияние (4 навыка)	+2 КБ, устойчивость 10	3d6
12	+12	+8	+4	+8	Звёздное откровение	+2 КБ, устойчивость 10	4d6
13	+13	+8	+4	+8	Соляризонский натиск	+2 КБ, устойчивость 10	5d6
14	+14	+9	+4	+9	Звёздное откровение	+2 КБ, устойчивость 10	6d6
15	+15	+9	+5	+9	—	+2 КБ, устойчивость 15	7d6
16	+16	+10	+5	+10	Звёздное откровение	+2 КБ, устойчивость 15	8d6
17	+17	+10	+5	+10	Наивысшие откровения	+2 КБ, устойчивость 15	9d6
18	+18	+11	+6	+11	Звёздное откровение	+2 КБ, устойчивость 15	10d6
19	+19	+11	+6	+11	Сидерическое влияние (6 навыков)	+2 КБ, устойчивость 15	11d6
20	+20	+12	+6	+12	Звёздное откровение, звёздный идеал	+2 КБ, устойчивость 20	12d6

ЗВЁЗДНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ (СВ)

1 УРОВЕНЬ

На 1 уровне ваша звёздная сила получает физическое воплощение. Основная форма звёздного воплощения — крупица звёздной энергии размером чуть меньше кулака, парящая возле вашей головы. Помимо крупицы, воплощение может принимать одну из двух дополнительных форм: броню или оружие. Вы выбираете форму воплощения (броню или оружие) на первом уровне соляриона. Вы также решаете, будет ли воплощение (в любой форме) ярко светиться, будучи окрашенным в один из цветов звёзд (например, синий, красный, белый или жёлтый), или будет тёмным, как чёрная дыра. Принятые вами решения окончательны, и изменить их невозможно. Вне зависимости от формы, светящееся звёздное воплощение создаёт тусклый свет в радиусе 20 футов. В качестве основного действия вы можете погасить свет или разогнать тьму, чтобы стать менее заметным и не выделяться в толпе, но когда вы входите в звёздный режим (см. стр. 110), воплощение немедленно темнеет или начинает светиться.

Только вы можете взаимодействовать со своим воплощением, в какой бы форме оно ни находилось. Никто другой не может повлиять на него: например, ваше звёздное оружие нельзя выбить у вас из рук, а звёздную броню — разрушить.

Звёздная броня

Вы можете превратить вашу звёздную крупицу в сотканную из звёздной энергии броню, окружающую тело. Броня может состоять из яркого света или непроглядной тьмы — в зависимости от вашего воплощения, но её вид определяете вы сами — это могут быть светящиеся бронированные пластины из застывшего звёздного света, облегающий костюм из переливающейся энергии или аура из звёздного вещества. Внешний вид брони никак не влияет на её параметры и не даёт особых способностей. Его можно изменить только при получении нового уровня соляриона.

Звёздная броня добавляет бонус +1 (усиление) к ЭКБ и ККБ. Начиная с 10 уровня этот бонус увеличивается до +2. Звёздная броня полностью совместима с лёгкой бронёй, но не даёт никаких преимуществ при использовании тяжёлой брони. Начиная с 5 уровня звёздная броня даёт вам устойчивость 5 либо к огню, либо к холоду, пока активна. Вы выбираете тип энергии при активации брони и можете изменить его, потратив сопутствующее действие. На 10 уровне и каждые 5 уровней после этого устойчивость увеличивается ещё на 5.

Воплощение или развоплощение брони требует сопутствующего действия.

Звёздное оружие

Вы сжимаете звёздную крупицу в руке, превращая её в оружие ближнего боя, сделанное из звёздной энергии. Оружие может светиться или состоять из тьмы — в зависимости от вашего воплощения, но его внешний вид определяете вы сами. Чаще всего солярионы предпочитают обычное оружие — мечи, топоры и копья, но встречаются и другие варианты — большие руны из звёздного света, пучки извивающихся энергетических щупалец или даже огромные кулаки. Внешний вид оружия никак не влияет на его параметры и не даёт особых свойств (например, не делает длинным). Его можно изменить только при получении нового уровня соляриона.

Ваше звёздное оружие считается одноручным кинетическим высокотехнологичным оружием ближнего боя, и вы умеете с ним обращаться. На 1 уровне вы выбираете тип наносимого оружием урона: дробящий, колющий или режущий. При получении нового уровня соляриона вы можете изменить выбранный тип урона. Урон звёздного оружия равен 1d6 + модификатор вашей Силы. Он увеличивается на 1d6 на 6, 9 и 12 уровне, а также на каждом уровне после этого. Кроме этого, урон звёздного оружия можно увеличить при помощи солярионских кристаллов (см. стр. 170).

Воплощение или развоплощение звёздного оружия требует сопутствующего действия, занимая столько же времени, что и выхватывание или убирание оружия (и может быть совмещено с перемещением в качестве единого сопутствующего действия или ускорено чертой Быстрое выхватывание). Покинув вашу руку, звёздное оружие немедленно развоплощается.

ЗВЁЗДНОЕ ОТКРОВЕНИЕ

1 УРОВЕНЬ

По мере накопления опыта вы узнаёте новые тайны гравитации, звёзд и других фундаментальных источников космической силы, позволяющих вам использовать энергию светил и питающих могучие способности. На 1 уровне вы автоматически получаете откровения чёрная дыра и сверхновая. На 2 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете дополнительное звёздное откровение. Каждое откровение можно получить только один раз, если в его описании не указано обратное. Вы можете получить какие угодно откровения, но если фотонных откровений у вас будет ощутимо больше, чем гравитонных (или наоборот), вам будет труднее достичь полной гармонии в любом из режимов (см. «Дисбаланс откровений» на стр. 113). Список звёздных откровений приведён на стр. 111–115.

Обычно в описании звёздного откровения указано требуемое для его использования действие. Если оно не указано, но при этом звёздное откровение как-то модифицирует другое действие (например, атаку или проверку навыка), оно может быть применено как часть этого действия. Если против эффекта звёздного откровения можно пройти испытание, его СЛ равна 10 + ½ вашего уровня соляриона + модификатор вашей Харизмы. Звёздные откровения можно применять и вне боя. Если в описании откровения написано, что его эффект сохраняется в течение 1 раунда или пока вы не выйдете из соответствующего режима, то используется наибольшая продолжительность. Длительность таких откровений вне боя составляет всего 1 раунд, поскольку вы не можете войти в звёздный режим вне боя.

ЗВЁЗДНЫЙ РЕЖИМ (СВ)

1 УРОВЕНЬ

Используемые вами звёздные силы связаны либо с фотонами (олицетворяющими испускаемые звёздами жар, свет и плазму), либо с гравитонами (олицетворяющими силу звёздного притяжения). Квинтэссенцией мощи фотонов является взрыв сверхновой, когда вся энергия звезды устремляется наружу, а квинтэссенцией гравитонов служит чёрная дыра, чьё притяжение настолько велико, что даже свет неспособен покинуть её.

Источником ваших способностей является баланс и гармония космических противоположностей, а звёздный режим олицетворяет силу вашей связи с ними. Равновесие сил изменчиво, и чаша весов склоняется то в одну, то в другую сторону по мере использования звёздных откровений.

Вступив в бой, вы входите в состояние метафизического сближения с космическими силами. Если вы находитесь в сознании, то в начале своего первого хода в бою вы выбираете один из трёх звёздных режимов: фотонный, гравитонный или нейтральный (см. далее).

В начале каждого последующего хода боя вы решаете, останетесь ли в текущем звёздном режиме или вернётесь в нейтральный. Если вы остаётесь в текущем режиме, то получаете ещё один пункт гармонии для него. Если у вас 1 или 2 пункта гармонии, вы настраиваетесь на этот режим, а если их 3 — достигаете полной гармонии с ним. Некоторые из откровений — наивысшие — могут быть использованы только в состоянии полной гармонии с одним из режимов. Когда вы достигаете полной гармонии, то перестаёте получать пункты гармонии для этого режима, но сохраняете это состояние либо до конца боя, либо пока вы не выйдете из звёздного режима или не вернётесь в нейтральный режим. Если вы возвращаетесь в нейтральный режим, то теряете все накопленные пункты гармонии и в начале своего следующего хода можете выбрать новый звёздный режим или сохранить нейтральный. В конце боя вы выходите из звёздного режима. Если в ходе сражения вы теряете сознание, то возвращаетесь в нейтральный режим. Если вы придёте в сознание, пока вам ещё угрожает опасность, вы сможете выбрать звёздный режим в начале вашего первого хода после этого, как если бы это был первый раунд боя. Если бой завершится прежде, чем вы придёте в сознание, вы выходите из звёздного режима. Если по какой-то причине вы не в звёздном режиме, то при использовании звёздных откровений считается, что вы в нейтральном режиме.

Вы не можете войти в звёздный режим, если не находитесь в бою, — эта способность проявляется только в моменты опасности, когда благодаря интенсивным тренировкам ваш разум устанавливает контакт с вселенскими силами. Опасность должна быть достаточно существенной, поэтому вы можете войти в звёздный режим только в сражении с достойным противником (см. стр. 242). Это также означает, что ваш звёздный режим может преждевременно завершиться до конца боя, если все достойные противники повержены, а оставшиеся недобитки не представляют особой угрозы. В спорных ситуациях решающее слово остаётся за ведущим.

Гравитонный режим

- Когда вы входите в гравитонный режим, то получаете 1 пункт гравитонной гармонии и настраиваетесь на гравитоны. Некоторые из звёздных откровений — гравитонные, и их мощь повышается, если вы настроены на этот режим. Находясь в этом режиме, вы получаете бонус +1 (интуитивный) к испытаниям Реакции, этот бонус увеличивается на 1 за каждые 9 ваших уровней соляриона.

Фотонный режим

- Когда вы входите в фотонный режим, то получаете 1 пункт фотонной гармонии и настраиваетесь на фотоны. Некоторые из звёздных откровений — фотонные, и их мощь повышается, если вы настроены на этот режим. Находясь в этом режиме, вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам урона (включая урон звёздных откровений), этот бонус увеличивается на 1 за каждые 6 ваших уровней соляриона.

Нейтральный режим

- Когда вы нейтральны, то не получаете пунктов гармонии и не настроены ни на фотоны, ни на гравитоны. Этот режим не даёт никаких преимуществ.

ЗНАТОК НАВЫКОВ

1 УРОВЕНЬ

В ходе вашего становления как соляриона вы получили новые знания и опыт. Вы получаете два дополнительных классовых навыка по вашему выбору.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ (ЭКС)

3 УРОВЕНЬ

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться. Если в качестве звёздного воплощения вы выбрали звёздное оружие, оно также становится привычным для вас, как если бы было высокотехнологичным оружием ближнего боя.

СИДЕРИЧЕСКОЕ ВЛИЯНИЕ (СВ)

3 УРОВЕНЬ

Вы можете прибегать к помощи светил и вне боя, используя свойства фотонов и гравитонов для влияния на собственные навыки. На 3 уровне вы выбираете два навыка из приведённых списков: один из фотонного списка и один из гравитонного. На 11 и 19 уровнях вы выбираете ещё по два навыка (по одному из каждого списка).

Для использования сидерического влияния вы должны погрузиться в медитацию на 1 минуту, а затем обратиться к фотонным или гравитонным навыкам. При совершении проверки выбранного для этой способности навыка соответствующего типа (гравитонного или фотонного) вы можете бросить 1d6 и добавить выпавший результат к проверке как бонус (интуитивный). Эта способность действует, пока вы не вступите в бой, не потеряете сознание, не заснёте или не помедитируете снова, чтобы обратиться к другому типу навыков. Действие этой способности можно возобновить, помедитировав ещё 1 минуту.

- **Гравитонные навыки:** Блеф (Хар), Маскировка (Хар), Мистицизм (Мдр), Проницательность (Мдр), Скрытность (Лвк).
- **Фотонные навыки:** Выживание (Мдр), Дипломатия (Хар), Запугивание (Хар), Культура (Инт), Медицина (Инт).

БЛИСТАТЕЛЬНЫЕ УДАРЫ (ЭКС)

7 УРОВЕНЬ

Ваш опыт рукопашных схваток позволяет наносить несколько последовательных ударов без существенной потери точности. Если для совершения полной атаки вы используете только оружие ближнего боя, то получаете штраф –3 к каждой атаке (вместо обычного штрафа –4).

НАИВЫСШИЕ ОТКРОВЕНИЯ

9 УРОВЕНЬ

На 9 и 17 уровнях вы получаете по два могущественных звёздных откровения. Выберите два откровения из списка наивысших откровений: одно гравитонное и одно фотонное откровение. Список наивысших откровений приведён на стр. 115.

Для применения наивысших откровений требуется достичь полной гармонии в соответствующем звёздном режиме. После применения наивысшего откровения вы немедленно возвращаетесь в нейтральный режим.

СОЛЯРИОНСКИЙ НАТИСК (ЭКС)

13 УРОВЕНЬ

При совершении полной атаки вы можете предпринять до трёх атак вместо двух. Вы получаете штраф –6 к этим атакам (вместо обычного штрафа –4). Если вы обладаете классовой особенностью блистательные удары, то штраф уменьшается до –5, если все атаки совершаются в ближнем бою.

ЗВЁЗДНЫЙ ИДЕАЛ (СВ)

20 УРОВЕНЬ

Вы духовно сроднились со звёздами. В качестве сопутствующего действия вы можете улучшить или ухудшить на один уровень освещённость в радиусе 30 футов от себя. Когда вы входите в звёздный режим, то немедленно получаете 2 пункта гармонии для этого режима и настраиваетесь на него, а если вы решаете остаться в этом режиме в начале следующего хода, то можете получить 2 пункта гармонии вместо 1, что позволяет достичь полной гармонии всего за 2 раунда. Кроме этого, вы можете потратить 1 ПР, чтобы немедленно получить достаточно пунктов для достижения полной гармонии уже в первом раунде боя (но не после применения наивысшего откровения), или потратить 1 ПР во время боя в начале своего хода, чтобы перенести все пункты гармонии из одного звёздного режима в другой. Например, так вы сможете переключиться с полной гармонии в гравитонном режиме на полную гармонию в фотонном режиме.

Гравитонное откровение

Фотонное откровение

ЗВЁЗДНЫЕ ОТКРОВЕНИЯ

На 1 уровне вы автоматически получаете откровения сверхновая и чёрная дыра. На 2 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете дополнительное звёздное откровение. Перечисленные ниже откровения для удобства отсортированы по уровню, необходимому для получения. Рядом с названием каждого откровения есть символ (см. выше), показывающий, к какому типу откровений (фотонному или гравитонному) оно относится.

1 УРОВЕНЬ

На 1 уровне все солярионы получают следующие звёздные откровения.

Сверхновая (Св)

- Когда вы достигли полной гармонии в фотонном режиме, вы в качестве основного действия можете нанести всем существам в пределах 10 футов от вас 1d6 урона огнём плюс по 1d6 дополнительного урона огнём за каждый уровень соляриона. Существа в области действия могут попытаться пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить получаемый урон вдвое. На 9 уровне вы можете увеличить радиус действия способности до 15 футов, а на 17 уровне — до 20 футов. После использования этой способности вы немедленно переходите в нейтральный режим. Сверхновая считается наивысшим откровением для способностей, влияющих на них.

Чёрная дыра (Св)

- Когда вы достигли полной гармонии в гравитонном режиме, вы в качестве основного действия можете притянуть к себе любое количество существ в пределах 20 футов. Вы сами выбираете, на какие цели способность подействует, а на какие — нет. Каждая цель проходит испытание Стойкости и при провале притягивается ближе к вам на 10 футов. Дистанция действия этой способности и расстояние, на которое цели перемещаются при притягивании, увеличиваются на 5 футов на 5 уровне и каждые 4 уровня после этого. Твёрдые предметы не препятствуют действию этой способности, но если притягиваемая цель натыкается на такой предмет, её движение прекращается. Притягиваемая цель не провоцирует внеочередных атак. После использования этой способности вы немедленно переходите в нейтральный режим. Чёрная дыра считается наивысшим откровением для способностей, влияющих на них.

2 УРОВЕНЬ

Для получения этих откровений вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Вспышка (Св)

- В качестве сопутствующего действия вы можете начать светиться, в течение 1 минуты освещая всё в радиусе 30 футов. При каждом использовании этого откровения вы выбираете яркость света (яркий, обычный или тусклый). В качестве основного действия вы можете ослепительно вспыхнуть, заставляя одно существо в пределах 30 футов пройти испытание Реакции или ослепнуть на 1 раунд. Существо, против которого вы

применили эту способность, не может повторно стать её целью следующие 10 минут. На слепых и незрячих существ эта вспышка не действует.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, при использовании вспышки в качестве основного действия вы можете вместо вышеописанного эффекта на 1 раунд привести всех противников в области действия в растерянность (без испытаний).

Гравитационное удержание [Св]

- Это откровение позволяет вам передвигать предметы на расстоянии аналогично заклинанию *психокинетическая рука* (см. стр. 368).

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы можете использовать эту *психокинетическую руку*, чтобы поднять или переместить существо среднего или меньшего размера либо лишить его возможности двигаться. Существо может попытаться пройти испытание Стойкости, чтобы отменить эффект. Находясь под действием данного эффекта, существо не может перемещаться, но способно совершать любые другие действия. Способность следует всем ограничениям заклинания, кроме предельного веса, но вы не можете поднять существо выше чем на 5 футов над поверхностью. Когда вы совершаете основное действие, чтобы сконцентрироваться на поддержании гравитационного удержания, цель может вновь попытаться пройти испытание для отмены эффекта. Существо, успешно прошедшее испытание против этого откровения, становится невосприимчиво к нему на 24 часа.

Гравитационный якорь [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете создать гравитационную связь между собой и либо поверхностью, на которой стоите, либо предметами, которые держите. Вы получаете бонус +4 к КБ против боевых манёвров тарана, перестановки и сбивания с ног (если выбрали поверхность) или боевых манёвров разоружения (если выбрали предметы). Эффект сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из гравитонного режима. Одновременно вы можете поддерживать только один гравитационный якорь.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы можете использовать это откровение в качестве ответного действия против боевого манёвра тарана, разоружения, перестановки или сбивания с ног, но в этом случае эффект срабатывает только против этой атаки.

Звёздный таран [Св]

- В качестве основного действия вы можете окружить себя звёздным пламенем и совершить атаку с разбега без штрафов (см. стр. 248).

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы в конце атаки с разбега можете совершить таран вместо одной атаки в ближнем бою. Вне зависимости от успешности тарана цель получает 2d6 урона огнём (успешное испытание Реакции уменьшает урон вдвое). Этот урон увеличивается на 1d6 на 6 уровне и каждые 2 уровня после этого.

Излучение [Св]

- В качестве основного действия вы можете окружить себя аурой с низким уровнем радиации. Существа в пределах 5 футов от вас должны пройти испытание Стойкости и при провале становятся дезориентированными. Дезориентация прекращается, как только существо покидает область действия ауры, а те, кто успешно прошёл испытание, становятся невосприимчивы к этой способности на 24 часа. Это эффект с дескриптором «яд». Радиация сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из фотонного режима.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, радиус ауры увеличивается до 10 футов.

Изменение гравитации [Св]

- Вы можете увеличивать или уменьшать силу притяжения между собой и окружающей местностью. Вы можете добавить бонус, равный ⅓ вашего уровня соляриона (минимум +1), к проверкам Атлетики при лазании, плавании и прыжках в качестве части действия, необходимого для проверки. Кроме этого, когда вы падаете, то можете в качестве ответного действия уменьшить урон от падения вдвое. Начиная с 6 уровня вы в течение 1 раунда можете перемещаться по вертикальным поверхностям и даже по потолку (аналогично заклинанию *паучьи лапы*, но вы можете бегать, и ваши руки остаются свободны). В конце перемещения вы должны оказаться на поверхности, на которой можете удержаться. Если вы завершили перемещение на вертикальной поверхности или потолке и провалили проверку Атлетики для лазания, чтобы удержаться, то падаете вниз.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, бонус к проверкам при лазании, плавании и прыжках удваивается.

Плазменное покрытие [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете заменить тип урона всех ваших атак в ближнем бою на урон огнём (атаки совершаются против ЭКБ или ККБ цели, согласно обычным правилам для вашего оружия). Эффект сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из фотонного режима.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, атаки с использованием плазменного покрытия наносят дополнительный урон огнём в размере ½ вашего уровня.

Тёмная материя [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете обратиться к свойствам тёмной материи и повысить свою плотность, чтобы лучше противостоять физическому урону. Вы получаете СУ 1/–. На 6 уровне СУ возрастает до 2/– и увеличивается на 1 каждые 3 уровня соляриона после этого. Эффект сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из гравитонного режима.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, величина СУ, полученного от этой способности, равна ½ вашего уровня соляриона.

6 уровень

Для получения этих откровений вы должны достичь как минимум 6 уровня.

Астрологическое предчувствие [Св]

- Вы ощущаете движение всех влияющих на вас светил и получаете представление о грядущих событиях. Один раз в день в качестве действия полного хода вы можете узнать, к худу или к добру приведут вас определённые действия в ближайшем будущем. Это откровение аналогично *предвидению* (см. стр. 366), но считайте УЗ равным вашему уровню соляриона. Вы можете потратить 1 ПР, чтобы повторно применить это откровение в тот же день, но всё равно не можете использовать его чаще 1 раза в час. Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы можете заглянуть в будущее на 1 час (а не на полчаса, как обычно при *предвидении*).

Гравитационный всплеск [Св]

- В качестве действия полного хода вы можете провести боевой манёвр разоружения или сбивания с ног против цели в пределах 30 футов от вас. Для проверки этой атаки вы вместо модификатора Силы используете модификатор Харизмы и получаете бонус +4 (не складывается с бонусом от черты Боевой манёвр+).

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, то при разоружении противника при помощи гравитационного всплеска вы можете притянуть и схватить упавший предмет, если у вас есть свободная рука. Если гравитационный всплеск сбил цель с ног, вы можете притянуть её на 10 или менее футов ближе к себе.

Игнорирование гравитации [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете перелететь на расстояние вплоть до значения вашей скорости. Вы должны завершить перемещение на твёрдой поверхности, в противном же случае вы падаете. Начиная с 12 уровня вы можете не приземляться, если немедленно продолжите полёт, совершив ещё одно сопутствующее действие для использования этой способности. По завершении вашего последнего сопутствующего действия за ход вы должны приземлиться, чтобы не упасть.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, скорость вашего полёта при использовании этого откровения увеличивается на 10 футов.

Корона [Св]

- В качестве основного действия вы можете окружить своё тело оболочкой высокотемпературной плазмы. Вы получаете устойчивость к холоду 10, а любое находящееся рядом существо, которое попадает по вам естественным оружием или оружием ближнего боя, получает 2d6 урона огнём. Эффект сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из фотонного режима. На 12 уровне урон увеличивается до 3d6, а устойчивость к холоду — до 15. На 18 уровне урон увеличивается до 4d6, а устойчивость к холоду — до 20.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, любое существо, начавшее ход рядом с вами во время действия способности, получает урон огнём, равный ½ вашего уровня соляриона.

Отражение [Св]

- Вы можете отражать дистанционные атаки обратно в противников. Если во время своего последнего хода вы ушли в глухую оборону (или если вы ушли в защиту и дополнительно тратите 1 ПР), то в качестве ответного действия вы можете перенаправить промахнувшуюся по вам дистанционную атаку в другую цель в пределах 30 футов. Совершите проверку дистанционной атаки со штрафом –4. При попадании новая цель получает урон, как если бы атака была изначально направлена в неё.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы не получаете штрафа –4 к этой проверке дистанционной атаки.

Привораживающее сияние [Св]

- В качестве основного действия вы можете убедить одно живое существо, что вам можно доверять. Действие откровения аналогично заклинанию *приворот (гуманоид)*, описанному на стр. 366, но его длительность составляет 1 раунд за каждый ваш уровень соляриона. Если по окончании эффекта вы не на линии видимости цели, а она не занимается чем-то странным, чем обычно заниматься бы не стала, то цель не осознаёт, что находилась под действием эффекта или совершала необычные действия, если кто-то ей об этом не сообщит. Вы не можете повторно использовать это откровение, если в данный момент кто-то уже находится под действием эффекта. Существо, против которого вы применили эту способность, становится невосприимчиво к ней на 24 часа, независимо от успешности. Ваше влияние на существо прекращается по окончании длительности, и цель, скорее всего, перестанет выполнять ваше задание. Начиная с 9 уровня это откровение действует аналогично заклинанию *приворот (чудовище)*.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии и успешно применили это откровение, вы можете отдать существу приказ «подойди», «убегай» или «стой» (аналогично заклинанию *приказ*, без испытаний, см. стр. 367), который она примется выполнять в свой следующий ход.

ДИСБАЛАНС ОТКРОВЕНИЙ

Если вы отдаёте особое предпочтение одному из типов откровений, вы нарушаете равновесие используемых космических сил. Если разница между количеством откровений каждого типа (фотонных и гравитонных) равна 1, вы не получаете никаких штрафов. Если же разница увеличивается до 2 и более, то вы считаетесь настроенным на режим, если у вас в нём от 1 до 3 пунктов гармонии, а достигаете полной гармонии, только накопив 4 пункта. Например, если вы изучили три фотонных и одно гравитонное откровение, то вам понадобится 4 пункта для достижения полной гармонии в фотонном режиме и 4 пункта для достижения полной гармонии в гравитонном режиме.

Пылающая траектория [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете переместиться на расстояние вплоть до значения вашей скорости, оставляя в каждой пройденной клетке пламенный шлейф и получая преимущества плохой видимости против всех атак, совершённых против вас во время этого перемещения. Пламя горит в течение 1 раунда и наносит урон каждому, кто войдёт в эти клетки (2d6 урона огнём за каждую клетку). Во время этого перемещения вы не можете проходить через клетки, занятые другими существами. При повторном применении способности пламя, созданное при предыдущем использовании, гаснет. Урон огнём увеличивается на 1d6 на 8 уровне и каждые 2 уровня после этого.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, любое существо, получившее урон от пламенного шлейфа, загорается (1d6 урона огнём; см. «Горение» на стр. 273).

Свет жизни [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы восстановить себе 2 ПЗ за каждый ваш уровень соляриона. После использования этого откровения вы не сможете применить его повторно, пока не восстановите ПЖ после 10-минутного отдыха.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы восстанавливаете 3 ПЗ вместо 2 ПЗ за каждый ваш уровень соляриона при использовании этой способности.

Сдавливание [Св]

- В качестве основного действия вы можете усилить воздействие гравитации на внутренние органы или механизмы цели в пределах 30 футов, ограничивая её действия. Цель проходит испытание Стойкости и при провале ошеломлена на 1 раунд.

Это откровение может воздействовать и на конструкции. Вы можете каждый раунд тратить сопутствующее действие на поддержание этого эффекта, но цель в каждом раунде получает возможность пройти новое испытание и отменить эффект. Когда существо успешно проходит испытание или когда эффект прекращается, оно не может повторно стать целью этой вашей способности в течение 24 часов.

Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы также можете потратить 1 ПР, чтобы повергнуть цель в шок на 1 раунд. Поддерживая эффект в последующих раундах, вы продлеваете только ошеломление, но не шок.

10 уровень

Для получения этих откровений вы должны достичь как минимум 10 уровня.

Душевный жар [Св]

- Вы собираете воедино внутренние резервы энергии, чтобы ускорить жизненные процессы. В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР. Если вы страдаете от недуга (проклятия, болезни, наркотика или яда), вы можете немедленно совершить дополнительное испытание с указанной для недуга СЛ. При успехе вы избавляетесь от недуга (при этом неважно, сколько успешных испытаний для этого обычно требуется). После использования этого откровения вы не можете применить его повторно, пока не восстановите ПЖ после 10-минутного отдыха.

  Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы также можете использовать это откровение, чтобы снять с себя одно из перечисленных состояний: бессилие, горение, дезориентацию, испуг, кровотечение, оцепенение, панику, потрясение, растерянность, слепоту или утомление.

Маскирующее искажение [Св]

- Вы способны искажать свет, звук и даже вибрации вокруг себя, вследствие чего вас труднее обнаружить. В качестве сопутствующего действия вы можете прибавить к своим проверкам Скрытности бонус +4. Эффект сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из гравитонного режима.

  Когда вы настроены или достигли полной гармонии, использование этого откровения настолько затрудняет обнаружение, что вы можете совершить проверку Скрытности, даже если находитесь в прямой видимости, рядом нет укрытий, а вы не можете как-то отвлечь внимание противника. При этом вы становитесь малозаметны, но не невидимы. Если до совершения проверки Скрытности вы были обнаружены, то наблюдатель будет знать ваше местоположение, пока вы не доберётесь до укрытия или области плохой видимости. Маскирующее искажение перестаёт действовать, если вы совершите атаку, заставите другое существо пройти испытание или в начале вашего следующего хода, если вы немедленно не потратите сопутствующее действие, чтобы повторно использовать это откровение.

14 уровень

Для получения этих откровений вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Гравитационный щит [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете создать небольшой щит из гравитационных волн, чтобы получить бонус +1 (ситуативный) к КБ. Эффект сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из гравитонного режима.

  Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы в качестве сопутствующего действия можете создать диск из гравитационной энергии, способный отражать атаки. Выберите одну из сторон занимаемого вами пространства. Щит раскрывается вдоль этой стороны и дополнительно на 5 футов влево и вправо, образуя непрерывную плоскость. Щит даёт укрытие от атак с внешней стороны, но не защищает от атак с вашей стороны. При перемещении вы можете поменять расположение щита (это считается частью сопутствующего действия), сдвинув его на другую сторону занимаемого вами пространства. Для поддержания и управления щитом вам необходимо использовать одну из рук. Этот эффект также сохраняется в течение 1 раунда, или пока вы не выйдете из гравитонного режима. Вы не можете одновременно использовать оба варианта этого откровения.

Солнечный удар [Св]

- В качестве основного действия вы можете выпустить заряд концентрированной солнечной энергии в одну цель в пределах дальней дистанции (400 футов + 40 футов за каждый ваш уровень соляриона). Чтобы попасть, необходимо совершить дистанционную атаку против ЭКБ цели. При попадании солнечный удар наносит 9d6 урона огнём. Если вы используете солярионский кристалл (см. «Солярионские оружейные кристаллы» на стр. 170), изменяющий тип наносимого звёздным оружием урона, с его помощью вы можете изменить и тип урона солнечного удара. После использования этого откровения вы не можете применить его повторно, пока не восстановите ПЖ после 10-минутного отдыха.

  Когда вы настроены или достигли полной гармонии, вы получаете бонус +2 к проверке дистанционной атаки для этого откровения.

16 уровень

Для получения этих откровений вы должны достичь как минимум 16 уровня.

Повелитель гравитонов [Св]

- Ваши способности позволяют с лёгкостью управлять силами гравитации. Вы удваиваете дистанцию действия (если она есть) всех ваших гравитонных откровений (кроме наивысших). Любое гравитонное откровение (кроме наивысшего), целью для которого служит одно существо, может применяться сразу на две цели, находящиеся в пределах 20 футов друг от друга. Кроме этого, увеличивается эффективность следующих гравитонных откровений.

  Гравитационный якорь: в качестве сопутствующего действия вы можете получить преимущества сразу обоих вариантов гравитационного якоря.

  Игнорирование гравитации: скорость полёта увеличивается на 20 футов.

  Изменение гравитации: бонус добавляется ко всем проверкам Акробатики, а вы не получаете урона от падения с любой высоты.

  Отражение: если вы в качестве ответного действия успешно перенаправили атаку, вы можете продолжить отражать дополнительные атаки до начала вашего следующего хода. Вы получаете накапливающийся штраф –2 к проверке атаки для отражения за каждую попытку перенаправления атаки после

первой. Если одна из перенаправленных атак промахнётся мимо цели, вы больше не можете перенаправлять атаки, пока не используете это откровение повторно.

Повелитель фотонов [Св]

- Ваши способности позволяют с лёгкостью управлять светом и энергией. Вы увеличиваете радиус действия (если он есть) всех ваших фотонных откровений (кроме наивысших) на 10 футов. Эффект любого фотонного откровения (кроме наивысшего), сохраняющийся в течение 1 раунда или пока вы не выйдете из фотонного режима, теперь продолжается в течение 1d4 раундов, если вы не в фотонном режиме. Кроме этого, увеличивается эффективность следующих фотонных откровений.

  Астрологическое предчувствие: вы можете заглядывать в будущее в два раза дальше, чем обычно.

  Звёздный таран: вы получаете бонус +2 к ЭКБ до начала вашего следующего хода.

  Привораживающее сияние: длительность эффекта приворота удваивается.

  Свет жизни: вы можете применять это откровение в качестве быстрого действия (а не сопутствующего, как обычно).

НАИВЫСШИЕ ОТКРОВЕНИЯ

Вы можете получить эти звёздные откровения только посредством классовой особенности наивысшее откровение.

Звездотрясение [Св]

- Когда вы достигли полной гармонии в гравитонном режиме, вы можете создавать при перемещении ударные волны, сбивающие противников с ног. В качестве сопутствующего действия вы можете переместиться по земле на расстояние вплоть до значения скорости, не провоцируя внеочередных атак. Каждое существо, рядом с которым вы прошли во время этого перемещения, получает 1d8 дробящего урона и должно пройти испытание Реакции, при провале распластываясь. Существо необязательно должно находиться на земле для этого — если оно было в воздухе (но рядом с вами), то при провале падает вниз. Урон увеличивается на 1d8 за каждые 3 уровня соляриона после 7. Начиная с 17 уровня при использовании этого откровения вы можете переместиться по земле на расстояние вплоть до удвоенного значения скорости.

Луч света [Св]

- Когда вы достигли полной гармонии в фотонном режиме, то в качестве сопутствующего действия можете обратиться в луч и переместиться в любое видимое вами место в пределах дальней дистанции со скоростью света. При этом вы не можете проходить сквозь препятствия, которые не пропускают, отражают или рассеивают свет. Противник не может совершать внеочередных атак или ответных действий, чтобы помешать вашему перемещению, если, конечно, он не способен реагировать со сверхсветовой скоростью.

  Начиная с 17 уровня вы можете коснуться одного существа (добровольца или находящегося без сознания), чтобы переместить его вместе с собой, обратив в свет (в качестве части совершаемого вами действия).

Миниатюрная звезда [Св]

- Когда вы достигли полной гармонии в фотонном режиме, то в качестве основного действия можете создать уменьшенную копию звезды. Звезда представляет собой сферу радиусом 10 футов, заполняющую занимаемую вами клетку (или хотя бы одну клетку занимаемого вами пространства, если ваш размер больше среднего) и все клетки в пределах 5 футов от неё. Существо, начинающее свой ход на одной из занимаемых звездой клеток, получает 1d6 урона огнём за каждые 2 ваших уровня соляриона, а существо, начавшее свой ход вне звезды, но в пределах 5 футов от неё, получает половину этого урона. Начиная с 17 уровня вы можете увеличить радиус создаваемой сферы до 15 футов: в этом случае она будет занимать вашу клетку и все клетки в пределах 10 футов от неё (общая площадь — 21 клетка).

  Существа могут проходить сквозь звезду, но она обладает силой притяжения, поэтому существа, находящиеся внутри звезды или в пределах 5 футов от неё, перемещаются вдвое медленней, если двигаются в направлении от центра звезды. Звезда существует в течение 1d4 + 1 раундов и остаётся на месте, даже если вы перемещаетесь. Вы невосприимчивы ко всем эффектам собственной миниатюрной звезды.

Растяжение времени [Св]

- Когда вы достигли полной гармонии в гравитонном режиме, вы можете замедлить течение времени для противников. В качестве основного действия вы можете выпустить гравитационную волну, поражающую только выбранные вами цели в 30-футовом конусе. Каждая цель должна пройти испытание Стойкости и при провале попадает под эффект *замедления* (см. стр. 349) на 1 раунд за каждый ваш уровень соляриона. Начиная с 17 уровня цели, успешно прошедшие испытание, всё равно получают *замедление* на 1 раунд.

Солнечное ускорение [Св]

- Когда вы достигли полной гармонии в фотонном режиме, то в качестве основного действия можете совершить полную атаку. Кроме этого, вы и до шести союзников в пределах 30 футов от вас на 1 минуту получаете эффект *ускорения* (см. стр. 381). Начиная с 17 уровня при этом скорость существ увеличивается на 60 футов вместо 30 (вплоть до максимума, равного утроенной скорости существа).

Червоточины [Св]

- Когда вы достигли полной гармонии в гравитонном режиме, вы можете в качестве основного действия создать две связанные между собой червоточины. Одна появляется рядом с вами, а вторая — в любом месте на линии видимости в пределах средней дистанции (100 футов + 10 футов за каждый уровень соляриона). Диаметр червоточины равен пяти футам, а располагается она на границе двух клеток.

  Между червоточинами можно перемещаться: помимо вас, это могут делать существа размером не более крупного, которым вы мысленно разрешили это сделать (например, вы можете разрешить перемещения «всем существам», «всем лашунтам» и так далее). Перемещение считается внепространственным. Войдя в червоточину, существо немедленно оказывается на клетке, соседней с границей, на котором расположена вторая червоточина, и может продолжить перемещение.

  Червоточины существуют в течение 1 раунда за каждые 2 ваших уровня соляриона. Начиная с 17 уровня вы можете создать три червоточины: при входе в одну из них существо само решает, к какой из оставшихся оно переместится.

ЗАЩИТНИК
ТЕМА: КУМИР

Вы сделаете всё, что необходимо, чтобы защитить тех, кому служите, даже если для этого придётся замарать руки.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша самая важная характеристика — Сила, помогающая наносить меткие удары, а высокие Ловкость и Выносливость помогут выжить в пылу сражения.

ЗВЁЗДНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Звёздное оружие

ЗВЁЗДНЫЕ ОТКРОВЕНИЯ

Гравитационный якорь (2 ур.)
Игнорирование гравитации (6 ур.)
Червоточины (9 ур.)

ЧЕРТЫ

Отклонение снарядов
Подвижность
Преграда
Удар вдогонку
Удар на проходе
Улучшенная инициатива
Уверенное владение оружием (высокотехнологичное оружие ближнего боя)

НАВЫКИ

Дипломатия
Запугивание
Проницательность

ИЗГОЙ
ТЕМА: ПРЕСТУПНИК

Когда-то вы были частью команды, но друзья отвернулись от вас, испугавшись проявления ваших способностей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша самая важная характеристика — Ловкость, она повышает КБ и точность атак, а Харизма увеличивает запас ПР.

ЗВЁЗДНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Звёздная броня

ЗВЁЗДНЫЕ ОТКРОВЕНИЯ

Тёмная материя (2 ур.)
Отражение (6 ур.)
Растяжение времени (9 ур.)

ЧЕРТЫ

Вёрткий стрелок
Выстрел на бегу
Обращение с длинноствольным оружием
Подвижность
Привычное оружие (длинноствольное оружие)
Убийственная меткость
Уверенное владение оружием (длинноствольное оружие)

НАВЫКИ

Акробатика
Внимание
Скрытность

КОСМИЧЕСКИЙ НАЁМНИК
ТЕМА: НАЁМНИК

Вы закалены в бою и всегда готовы взяться за новую работу.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша самая важная характеристика — Сила, помогающая наносить меткие удары. Кроме этого, Харизма увеличивает ваш запас ПР, а Ловкость и Выносливость повышают шансы на выживание.

ЗВЁЗДНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Звёздное оружие

ЗВЁЗДНЫЕ ОТКРОВЕНИЯ

Звёздный таран (2 ур.)
Пылающая траектория (6 ур.)
Солнечное ускорение (9 ур.)

ЧЕРТЫ

Боевая смекалка
Выпад
Двужильный
Железная решимость
Крепкий орешек
Улучшенная инициатива
Уверенное владение оружием (высокотехнологичное оружие ближнего боя)

НАВЫКИ

Акробатика
Атлетика
Внимание
Запугивание

ЛУЧЕЗАРНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ
ТЕМА: КСЕНОИСКАТЕЛЬ

Вы стремитесь к неизведанным мирам, чтобы изучить их флору, фауну и цивилизации.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваша самая важная характеристика — Ловкость, она увеличивает точность ваших атак, а Интеллект и Мудрость повышают эффективность навыков.

ЗВЁЗДНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Звёздная броня

ЗВЁЗДНЫЕ ОТКРОВЕНИЯ

Излучение (2 ур.)
Корона (6 ур.)
Миниатюрная звезда (9 ур.)

ЧЕРТЫ

Повышенная устойчивость
Подвижность
Реактивный
Смещение
Уверенное владение оружием (короткоствольное оружие)
Умелый верхолаз
Универсальное владение оружием

НАВЫКИ

Атлетика
Внимание
Мистицизм
Физические науки

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ТЕХНОМАНТ

ПЖ: 5 + МОДИФИКАТОР ВЫНОСЛИВОСТИ

5 ПЗ

Для непосвящённых магия и технология никак не связаны между собой, но вы знаете, что у них куда больше общего, чем кажется на первый взгляд. Магия и технология — лишь инструменты, которые, будучи соединёнными в отдельную науку, техномантию, становятся куда могущественнее, чем по отдельности. Вы используете технологию, чтобы обуздать, усиливать и направлять магию, а магию — чтобы дополнять, контролировать и изменять технологию. Вы можете взломать основополагающие принципы Вселенной, подчиняя законы природы и физики своей воле. Способность к техномантии, приобретённая в результате научных изысканий и экспериментов, позволяет изменять материальный мир, создавать иллюзии, смотреть сквозь время и пространство и, при необходимости, распылять врагов на атомы.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Ваша ключевая характеристика — Интеллект, напрямую влияющий на умение творить заклинания, СЛ испытаний против них и количество дополнительных заклинаний в день. Кроме него, вам стоит обратить внимание на Ловкость — от неё зависят точность стрельбы и способность избегать атак.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ: 4 + МОДИФИКАТОР ИНТЕЛЛЕКТА

Биологические науки (Инт)
Инженерное дело (Инт)
Компьютеры (Инт)
Ловкость рук (Лвк)
Мистицизм (Мдр)
Пилотирование (Лвк)
Профессия (Инт, Мдр или Хар)
Физические науки (Инт)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

НОШЕНИЕ БРОНИ
Лёгкая броня

ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ
Короткоствольное оружие, простое оружие ближнего боя

ТАБЛИЦА 4–10: ТЕХНОМАНТ

УРОВЕНЬ	БМА	СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ	ЗАКЛИНАНИЯ В ДЕНЬ (ПО КРУГАМ)					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+0	+2	Хранилище чар	2	–	–	–	–	–
2	+1	+0	+0	+3	Магический хак	2	–	–	–	–	–
3	+2	+1	+1	+3	Заклинатель-эксперт, Привычное оружие, техноразум +1	3	–	–	–	–	–
4	+3	+1	+1	+4	–	3	2	–	–	–	–
5	+3	+1	+1	+4	Магический хак	4	2	–	–	–	–
6	+4	+2	+2	+5	Накопитель чар 1, техноразум +2	4	3	–	–	–	–
7	+5	+2	+2	+5	–	4	3	2	–	–	–
8	+6	+2	+2	+6	Магический хак	4	4	2	–	–	–
9	+6	+3	+3	+6	Техноразум +3	5	4	3	–	–	–
10	+7	+3	+3	+7	–	5	4	3	2	–	–
11	+8	+3	+3	+7	Магический хак	5	4	4	2	–	–
12	+9	+4	+4	+8	Накопитель чар 2, техноразум +4	5	5	4	3	–	–
13	+9	+4	+4	+8	–	5	5	4	3	2	–
14	+10	+4	+4	+9	Магический хак	5	5	4	4	2	–
15	+11	+5	+5	+9	Техноразум +5	5	5	5	4	3	–
16	+12	+5	+5	+10	–	5	5	5	4	3	2
17	+12	+5	+5	+10	Магический хак	5	5	5	4	4	2
18	+13	+6	+6	+11	Накопитель чар 3, техноразум +6	5	5	5	5	4	3
19	+14	+6	+6	+11	Подзарядка решимости	5	5	5	5	5	4
20	+15	+6	+6	+12	Объединение заклинаний, магический хак	5	5	5	5	5	5

ЗАКЛИНАНИЯ

Вы творите заклинания из списка заклинаний техноманта (см. стр. 338). Чтобы изучить или сотворить заклинание, ваше значение Интеллекта должно быть не менее 10 + круг заклинания. СЛ испытаний против ваших заклинаний равна 10 + круг заклинания + модификатор вашего Интеллекта.

Вы можете применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Ваш дневной запас заклинаний приведён в таблице 4–10. Кроме того, у вас есть дополнительные заклинания в день, если модификатор вашего Интеллекта равен +1 и выше (см. таблицу 4–11), но вы получаете их только в случае, если заклинания соответствующего круга вам уже доступны. Вы творите заклинания 0 круга так же, как и прочие, но каждый день можете применять неограниченное их количество.

Каждый техномант знает весьма ограниченное количество заклинаний. На 1 уровне он узнаёт четыре заклинания 0 круга и два — 1 круга (по своему выбору). На каждом следующем уровне техноманта он изучает одно или несколько новых заклинаний, как показано в таблице 4–12. В отличие от дневного запаса заклинаний, количество известных заклинаний не зависит от модификатора Интеллекта.

При каждом повышении в уровне техномант может заменить одно из известных ему заклинаний другим заклинанием того же круга. При этом он теряет прежнее заклинание и получает новое. Техномант выбирает, поступить ли подобным образом, в тот момент, когда изучает новые заклинания при повышении в уровне.

Вы можете сотворить любое известное заклинание техноманта, если ещё не израсходовали дневной запас заклинаний соответствующего круга. Кроме того, вы можете применить заклинание, потратив ячейку более высокого круга. Например, если требуется заклинание 1 круга, а дневной запас для этого круга исчерпан, то для сотворения заклинания можно потратить неиспользованную ячейку 2 круга, если она есть.

Техноманты также способны расшифровывать магические письмена, которые иначе разобрать не представляется возможным, или опознавать заклинания, заключённые в камнях чар (в качестве действия полного хода). Обычно это не высвобождает содержащуюся в них магию, но подобное может произойти, если камень был проклят или создан как ловушка.

ХРАНИЛИЩЕ ЧАР (СВ)

1 УРОВЕНЬ

Итогом ваших первых попыток постичь основополагающие силы галактики стало создание хранилища чар, в котором вы можете хранить заклинания для последующего использования. В роли хранилища может выступать устройство, например карманный компьютер или технологический имплант, предмет вроде кольца или посоха и даже символ — клеймо, татуировка или другая неотъемлемая модификация тела. Применять заклинания вы можете и без хранилища, но оно позволяет один раз в день сотворить любое из известных и доступных вам заклинаний, даже если вы израсходовали все ячейки соответствующего круга.

Если хранилище чар повреждено, урон его ПЗ полностью снимается, когда вы восстанавливаете ячейки заклинаний. Если хранилище утеряно или уничтожено, вы можете заменить его спустя 1 неделю, проведя особый восьмичасовой ритуал.

МАГИЧЕСКИЙ ХАК

2 УРОВЕНЬ

Вы тщательно изучили силы, порождающие магию, и можете на них воздействовать. Вы получаете первый магический хак на 2 уровне, а в дальнейшем изучаете новый каждые три уровня. При сотворении заклинания можно использовать только один хак, влияющий на его параметры (например, дальнобойное заклинание или длительное заклинание). Если против хака можно пройти испытание, его СЛ равна 10 + ½ вашего уровня техноманта + модификатор вашего Интеллекта. Магические хаки перечислены на стр. 120–123.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ-ЭКСПЕРТ

3 УРОВЕНЬ

Вы получаете дополнительную черту Заклинатель-эксперт.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ (ЭКС)

3 УРОВЕНЬ

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

ТЕХНОРАЗУМ (ЭКС)

3 УРОВЕНЬ

Вы перенастраиваете собственный разум, обретая более полное представление о природе магии и технологии. Вы получаете бонус +1 (интуитивный) к проверкам Мистицизма и Компьютеров. Этот бонус увеличивается на 1 на 6 уровне, а затем — ещё на 1 через каждые 3 уровня.

Таблица 4–11: Дополнительные заклинания техноманта

Значение интеллекта	Дополнительные заклинания в день (по кругам)						
	0	1	2	3	4	5	6
1–11	–	–	–	–	–	–	–
12–13	–	1	–	–	–	–	–
14–15	–	1	1	–	–	–	–
16–17	–	1	1	1	–	–	–
18–19	–	1	1	1	1	–	–
20–21	–	2	1	1	1	1	–
22–23	–	2	2	1	1	1	1
24–25	–	2	2	2	1	1	1
26–27	–	2	2	2	2	1	1
28–29	–	3	2	2	2	2	1
30–31	–	3	3	2	2	2	2

Таблица 4–12: Количество известных техноманту заклинаний

Уровень в классе	Количество известных заклинаний (по кругам)						
	0	1	2	3	4	5	6
1	4	2	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–
3	6	4	–	–	–	–	–
4	6	4	2	–	–	–	–
5	6	4	3	–	–	–	–
6	6	4	4	–	–	–	–
7	6	5	4	2	–	–	–
8	6	5	4	3	–	–	–
9	6	5	4	4	–	–	–
10	6	5	5	4	2	–	–
11	6	6	5	4	3	–	–
12	6	6	5	4	4	–	–
13	6	6	5	5	4	2	–
14	6	6	6	5	4	3	–
15	6	6	6	5	4	4	–
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Накопитель чар (СВ)

6 уровень

Вы превращаете своё хранилище чар в накопитель. Во время ежедневного восстановления ячеек заклинаний вы можете сотворить одно заклинание и поместить его в накопитель, чтобы оно непрерывно действовало на вас в течение 24 часов. В накопитель можно поместить следующие заклинания: *изменение облика*, *невидимый слуга*, *обнаружение радиации* или *острые чувства*. Чтобы поместить заклинание в накопитель, оно должно быть вам известно. При сотворении заклинания для помещения в накопитель вы тратите ячейку заклинания и принимаете любые решения относительно его параметров как обычно, но длится оно 24 часа. Если заклинание в накопителе будет прервано или рассеяно, вы можете потратить 5 минут непрерывной концентрации, чтобы возобновить его со всеми исходными параметрами, после чего оно действует всё оставшееся время. Вы не можете заменить заклинание в накопителе на другое, пока вновь не восстановите ячейки заклинаний.

Начиная с 12 уровня в накопителе появляется дополнительное место, куда можно поместить *защитную оболочку*, *ночное зрение*, *низшее укрепление брони* или *паучьи лапы*.

Начиная с 18 уровня в накопителе появляется третье дополнительное место, куда можно поместить *волшебное зрение*, *полёт* (3 круга или ниже), *полиглот* или *увидеть невидимое*.

Подзарядка решимости (Экс)

19 уровень

При сотворении могущественной магии вы восстанавливаете ПР. Каждый раз, когда вы применяете заклинание 6 круга, вы восстанавливаете 1 ПР, вплоть до максимума. Данная способность срабатывает только при сотворении заклинаний за счёт траты обычных ячеек 6 круга — если сотворить заклинание при помощи магического предмета или объединения заклинаний, ПР вы не получите.

Объединение заклинаний (Экс)

20 уровень

Вы можете объединять ячейки заклинаний низких кругов, чтобы получить возможность творить более мощные чары. При сотворении заклинания вы можете потратить 1 ПР, чтобы обменять несколько неиспользованных ячеек заклинаний на одну ячейку более высокого круга, при этом ячейки низких кругов расходуются. Сложите значения кругов этих ячеек, чтобы определить круг заклинания, которое вы сможете сотворить (максимум 6). Например, вы можете объединить три ячейки 1 круга, чтобы сотворить заклинание 3 круга, или объединить две ячейки 3 круга, чтобы сотворить заклинание 6 круга. При объединении ячеек для сотворения заклинания 6 круга оно не считается таковым для подзарядки решимости.

Кроме этого, вы можете потратить 2 ПР, чтобы объединить две ячейки 6 круга и сотворить *желание*.

Магические хаки

Вы получаете первый магический хак на 2 уровне, а в дальнейшем изучаете новый каждые три уровня. Перечисленные ниже хаки для удобства отсортированы по уровню, необходимому для их получения. На стр. 119 данная классовая особенность описана подробнее.

2 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Быстрое сканирование (Св)

- В качестве основного действия вы можете получить общее представление об информации, записанной на жёсткий диск или схожий цифровой носитель. Вы должны провести рукой около хранилища данных, касаться или подключаться к нему необязательно. Вы получаете самую общую информацию, например, «финансовая отчётность», «военные архивы» или «заклинания». Получение более детальной информации требует подключения к носителю. Если вы попробуете быстро просканировать существо, чья память хранится на цифровом носителе, — например, попытаетесь узнать, что хранится в памяти робота, — цель может пройти испытание Воли. При успехе цель невосприимчива к этому и повторному сканированию в течение 24 часов.

Влияние на роботов (Экс)

- Ваши заклинания с дескриптором «разум» могут воздействовать на конструкции, роботов и прочих существ с подтипом «технологический», даже если они неразумны или обычно невосприимчивы к подобным эффектам. При этом они получают +2 к испытаниям Воли против ваших заклинаний с дескриптором «разум».

Вредоносные заклинания (Экс)

- При сотворении заклинания с мгновенной длительностью, наносящего урон, вы можете увеличить урон на ½ вашего уровня

техноманта. Если заклинание действует на область, урон увеличивается для всех получающих его существ, но если заклинание поражает сразу несколько целей лучами или зарядами (как, например, *волшебная стрела*), то увеличенный урон наносит только один луч или заряд. Увеличение не распространяется на длительный урон, наносимый заклинанием (например, кровотечение или горение). Способность увеличивает только урон, наносимый ПЗ или ПЖ, на урон характеристикам и иные эффекты она не влияет.

Заряженное заклинание [Экс]

- Один раз в день в качестве сопутствующего действия вы можете использовать энергию аккумулятора или энергоячейки оружия для сотворения заклинаний, применяя одно известное вам заклинание без траты ячейки. При этом вы расходуете 20 зарядов за каждый круг заклинания и должны касаться аккумулятора, энергоячейки или оружия. Заклинание должно быть сотворено до начала вашего следующего хода, в противном случае заряды тратятся впустую.

Избирательное прицеливание [Экс]

- При сотворении заклинания с мгновенной длительностью и областью действия вы можете сформировать его так, чтобы уберечь от воздействия одного союзника. Вы можете исключить из области действия заклинания одну 5-футовую клетку. Начиная с 5 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы исключить из области действия заклинания любое количество клеток.

Изготовление механизма [Пс]

- В качестве действия полного хода вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы временно создать из чистой магии технологический предмет. Вы можете создать один предмет с уровнем, не превышающим круг использованной ячейки × 3, вплоть до максимума, равного вашему УЗ. При этом вы можете использовать объединение заклинаний. Предмет появляется у вас в руках или в соседней клетке. Вес предмета не может превышать 10, максимальный размер — средний, а качество — обычное. Круг этого псевдозаклинания равен кругу использованной ячейки. Например, на 4 уровне вы можете потратить ячейку 1 круга, чтобы создать предмет с уровнем 3 или меньше, или потратить ячейку 2 круга, чтобы создать предмет с уровнем 4 или меньше. Время существования предмета — 1 минута за каждый ваш уровень техноманта, по истечении длительности предмет исчезает. С помощью этой способности вы не можете создавать броню, оружие, магические предметы, предметы с зарядами или ограниченным числом использований (например, аккумуляторы, наркотики или топливо).

Контрмеры [Св]

- Если вы получаете урон от нацеленной именно на вас атаки с использованием технологического оружия или источника в пределах средней дистанции, то в качестве ответного действия вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы помешать атаке. Использовав ячейку 1–5 кругов, вы можете помешать атаке из технологического оружия с уровнем, не превышающим круг использованной ячейки × 3, вплоть до максимума, равного вашему УЗ. Использование ячейки 6 круга позволяет противостоять любому оружию с уровнем, не превышающим ваш УЗ. Например, на 2 уровне вы можете потратить ячейку 1 круга, чтобы помешать атаке из оружия 1 или 2 уровня. Для этого необходимо пройти проверку контрмер (1d20 + УЗ) со СЛ, равной 11 + уровень оружия. При успехе проверки атака наносит половину урона, при провале — полный урон. Действие этой способности распространяется только на атаки, целью которых являетесь именно вы, и её нельзя использовать против атак, нацеленных на область или другого персонажа.

Магические помехи [Экс]

- Вы получаете бонус +2 к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Понимание оружия [Экс]

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы временно узнать, как обращаться с оружием в бою. Выберите одно оружие: вы умеете обращаться с ним (и с любым другим таким же) в течение 1 минуты за каждый ваш уровень техноманта. Каждый раунд, в котором вы использовали это оружие, снижает оставшуюся длительность на 1 минуту. Например, на 4 уровне вы можете на 4 минуты научиться обращаться с лазерными винтовками «Корона». Если вы на протяжении 2 раундов будете стрелять из такого оружия, то оставшаяся длительность сократится до 2 минут.

Усилитель оружия [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы перенастроить и усилить используемое вами оружие. До начала вашего следующего хода ваши атаки, совершаемые с использованием этого оружия, получают бонус к атаке, равный значению круга потраченной ячейки. Кроме этого, наносимый этими атаками урон увеличивается на 1d6 за каждый круг потраченной ячейки, тип урона остаётся тем же, что обычно.

5 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 5 уровня.

Дальнобойное заклинание [Экс]

- При сотворении заклинания вы можете потратить 1 ПР, чтобы вдвое увеличить его дистанцию, если она близкая, средняя или дальняя. Если дистанция заклинания отличается от перечисленных или не определена, способность на него не подействует. Увеличение дистанции не влияет на размер области действия заклинания.

Длительное заклинание [Экс]

- При сотворении заклинания вы можете потратить 1 ПР, чтобы вдвое увеличить его длительность. Эта способность не действует на заклинания с мгновенной или постоянной длительностью, длительностью в 1 раунд или меньше, а также на заклинания, требующие концентрации. Длительность заклинания после использования этой способности не может превысить 24 часа.

Зарядник [Св]

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы подзарядить оружейную энергоячейку, к которой вы прикасаетесь. Энергоячейка восстанавливает 10 зарядов за каждый круг потраченной ячейки, вплоть до максимума. Эту способность можно применять, чтобы запустить или отключить электронное

устройство: вы можете совершить проверку Инженерного дела для отключения устройства с бонусом, равным кругу потраченной ячейки × 2.

Изготовление снаряжения [Св]

- В качестве действия полного хода вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы временно создать из чистой магии технологическое оружие или броню. Вы можете создать один комплект брони или один экземпляр оружия с уровнем, не превышающим круг использованной ячейки × 3, вплоть до максимума, равного вашему УЗ. При этом вы можете использовать объединение заклинаний. Предмет появляется у вас в руках, на вашем теле или в соседней клетке. Вес предмета не может превышать 10, максимальный размер оружия — двуручное, качество предмета — обычное. Круг этой способности равен кругу использованной ячейки. Например, на 10 уровне вы можете потратить ячейку 3 круга, чтобы изготовить оружие с уровнем 9 или меньше, или потратить ячейку 4 круга, чтобы создать броню с уровнем 10 или меньше. Время существования оружия или брони — 1 раунд за каждый ваш уровень техноманта, по истечении этого времени предмет исчезает. Вы умеете обращаться с созданным оружием, но оно не считается для вас привычным. Вы не можете создавать магические предметы, оружие из особых материалов или одноразовое оружие (например, стрелы, гранаты или снаряды) с помощью этой способности.

Магическая граната [Пс]

- Вы можете потратить 1 ПР, чтобы поместить заклинание с дистанцией «касание» в гранату, что позволит вам поразить им цель в области взрыва. Для сотворения помещённого в гранату заклинания требуется указанное в его описании время, а для броска гранаты — основное действие. Гранату необходимо бросить до конца вашего следующего хода, иначе заклинание тратится впустую. Во время этой атаки считается, что вы умеете обращаться с гранатами. Выберите одну цель в радиусе взрыва гранаты. Заклинание действует на цель так же, как при успешном касании. В остальном граната срабатывает как обычно. Если при броске гранаты вы промахнулись, вы должны выбрать другую цель в пределах нового радиуса взрыва гранаты. Если подходящих целей там нет, заклинание тратится впустую. Способность применяется только на заклинания с дистанцией «касание» — на прочие она не действует.

Нейтрализация магии [Пс]

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы временно подавить магию, как при использовании *рассеивания магии*. Выберите магический предмет или длительное заклинание в пределах 30 футов от вас. Магические эффекты заклинания или предмета подавляются на 1d4 раунда, после чего восстанавливаются. Вы не сможете подавить заклинание, если не умеете творить заклинания этого круга, и не сможете подавить предмет, если его УЗ выше вашего. Если заклинание действует на существо, оно может пройти испытание Воли, чтобы не дать вам подавить заклинание.

Отладка заклинания [Экс]

- В любом коде найдётся пара ошибок, но вы умеете использовать ошибки магического кода, превращая их в преимущества. После проверки урона для заклинания с мгновенной длительностью, наносящего урон ПЗ, вы можете потратить 1 ПР, чтобы перебросить одну кость, на которой выпала 1 (см. стр. 243). Начиная с 11 уровня вы можете перебросить до двух таких костей, а начиная с 17 уровня — до трёх. Так, если на 17 уровне вы сотворите *дезинтеграцию*, то после проверки урона сможете потратить 1 ПР, чтобы перебросить до трёх костей, на которых выпали 1.

8 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Быстрая телепортация [Пс]

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы телепортироваться на расстояние до 30 футов, при этом у вас должна быть линия видимости до точки назначения. Это перемещение не провоцирует внеочередных атак.

Магический выстрел [Пс]

- Вы можете использовать дистанционное оружие для применения заклинания со временем сотворения до 1 основного действия включительно и областью действия. Это позволяет вам заменить дистанцию заклинания максимальной дальнобойностью оружия. Целью атаки должно быть одно существо, которое считается либо центром области действия заклинания, либо его начальной точкой (если область действия — конус или линия, их направление выбираете вы), даже если обычно начальной точкой или центром области этого заклинания служит пересечение границ клеток. Стрельба из оружия производится как часть основного действия при сотворении заклинания. Выстрел должен быть сделан в раунде, в котором было завершено сотворение заклинания, иначе оно тратится впустую. Если выстрел не попал в цель, заклинание также тратится впустую. Способность не действует на заклинания с эффектами-эманациями, центром которых являетесь вы сами.

Магический жучок [Св]

- Вы можете взломать компьютер и установить на него магический жучок, потратив на это 10 минут и успешно пройдя проверку Компьютеров против СЛ устройства. При провале повторные попытки для того же устройства невозможны. В случае успеха жучок действует в течение 1 дня за УЗ. Вы можете настроить жучок либо передавать общие сведения о работе пользователей с этим устройством, либо отправлять мысленное уведомление, когда пользователь передаёт информацию по определённой теме или получает доступ к ней (при этом вы получаете общее представление об этой информации). Например, пользователь может совершить видеозвонок, чтобы сообщить о ваших похождениях. Если вы решили получать общие сведения, вы узнаете о самом факте совершения звонка, но не о его теме. Если же вы решили получить уведомление, когда информация касается вас, вы уловите суть разговора (но не получите подробной расшифровки). Установка нового жучка прекращает действие предыдущего.

Ментальная метка [Св]

- Когда противник проваливает испытание Воли против одного из ваших заклинаний техноманта, он на 1 раунд получает штраф –2 к испытаниям и КБ. Когда противник успешно проходит испытание Воли против одного из ваших заклинаний техноманта, он на 1 раунд получает штраф –1 к испытаниям

против ваших заклинаний. Одновременно на существо может действовать не более одного штрафа от ментальной метки.

Обширное заклинание (Экс)

- Вы можете потратить 2 ПР при сотворении заклинания с областью действия в виде взрыва, эманации или облака, чтобы увеличить радиус области вдвое. Например, если областью действия заклинания был взрыв радиусом 30 футов, он превратится во взрыв радиусом 60 футов. Если область действия заклинания отличается от указанных, способность не действует.

Технические помехи (Св)

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы в течение 1 раунда по вам было сложнее попасть из технологического оружия. До начала вашего следующего хода, перед тем как противник атакует вас при помощи технологического оружия, вы в качестве ответного действия можете заставить его совершить проверку атаки дважды и взять худший результат. Если оружие не требует проверки атаки, а позволяет пройти испытание Реакции, вы вместо этого получаете преимущество уклонения (классовая особенность оперативника, см. стр. 85) против этой атаки. Способность не действует против нацеленных на вас заклинаний или атак, не являющихся технологическими.

11 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 11 уровня.

Бесконечное заклинание (Экс)

- Выберите одно из известных вам заклинаний техноманта 1 круга из списка в *«Основной книге правил» Starfinder*. Вы получаете возможность неограниченно применять это заклинание (подобно заклинаниям 0 круга), но при этом оно всё ещё считается одним из известных вам заклинаний 1 круга, а не 0-го. С разрешения ведущего вы можете выбрать заклинание 1 круга из другого источника, помимо *«Основной книги правил»*.

Охранные контрмеры (Св)

- Вы можете потратить 1 ПР и применить контрмеры (см. стр. 121), чтобы помешать атаке, нацеленной на союзника в пределах 15 футов от вас. Эту способность нельзя применять против атак, нацеленных на область. Чтобы взять этот магический хак, необходимо предварительно изучить контрмеры.

Перезагрузка мозга (Св)

- Вы можете избавить персонажа от магического ментального контроля и соответствующих состояний. В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР и коснуться существа-добровольца. Это перезагружает мозг существа, отменяя все действующие на него эффекты с дескриптором «разум», а также снимая все вызванные ими состояния, если их можно снять *высшим избавлением*. После этого существо пребывает в шоке до конца своего следующего хода. После перезагрузки мозга вы не можете использовать эту способность повторно в течение 24 часов.

  Вы также можете попытаться перезагрузить мозг союзника, который не согласен на это из-за воздействующих на его разум эффектов. В такой ситуации союзник может попытаться вновь пройти испытание против эффекта с той же СЛ. В случае успеха он может позволить перезагрузить свой мозг, но при провале вы тратите ПР и действие впустую.

  Способность можно применить и для перезагрузки вашего собственного мозга. Если вы неспособны совершать действия, вы можете перезагрузить свой мозг без затрат действия, но это должно быть первым, что вы предпримете в свой ход. После этого вы пребываете в шоке до конца своего следующего хода.

Самонаводящийся выстрел (Св)

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы произвести один выстрел из дистанционного оружия по известной вам цели в пределах максимальной дальнобойности оружия. Снаряд устремляется к цели, огибая углы. Помешать ему может лишь непреодолимое препятствие или выход за пределы шага дистанции оружия. Данная способность игнорирует модификаторы от укрытий и плохую видимость, но в остальном атака совершается по обычным правилам.

14 уровень

Для использования этих хаков вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Библиотека заклинаний (Экс)

- Вы получаете одно дополнительное известное заклинание для каждого из доступных вам кругов. Вы должны выбрать новые заклинания, когда изучаете этот хак. Если впоследствии вы получите доступ к более высокому кругу заклинаний, вы также получите одно дополнительное известное заклинание этого круга.

Быстрое заклинание (Экс)

- Вы можете потратить 2 ПР, чтобы сотворить заклинание 0 круга в качестве сопутствующего действия, или 4 ПР, чтобы сотворить заклинание 1 круга в качестве сопутствующего действия. Эта способность неприменима к заклинаниям со временем сотворения более 1 действия полного хода. Начиная с 16 уровня вы можете потратить 6 ПР для сотворения заклинания 2 круга в качестве сопутствующего действия.

Огненный дождь (Св)

- Один раз в день в качестве действия полного хода вы можете потратить 2 ПР, чтобы выстрелить из дистанционного оружия по нескольким целям, находящимся в пределах максимальной дальнобойности. Максимальное количество целей равно ½ вашего уровня техноманта или количеству боеприпасов в оружии, в зависимости от того, что меньше. Каждая атака использует ваш наивысший модификатор атаки, но вы можете выстрелить по каждому противнику лишь единожды.

Фазовый выстрел (Св)

- В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы произвести один выстрел из дистанционного оружия по известной вам цели, находящейся в пределах максимальной дальнобойности оружия. Выпущенный снаряд устремляется к цели по прямой, проходя сквозь любые немагические преграды, игнорируя их твёрдость и ПЗ (магические преграды, например *силовая стена*, останавливают снаряд). Данная способность игнорирует модификаторы от укрытий и плохую видимость, но в остальном атака совершается по обычным правилам.

БОЕВОЙ МАГ
ТЕМА: НАЁМНИК

Ваша магия предназначена для боя, и вы подкрепляете её высокотехнологичным оружием.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важен прежде всего Интеллект — именно он улучшает ваши заклинания и способности. Выносливость поможет вам дольше оставаться в живых, а Сила — носить тяжёлое оружие.

МАГИЧЕСКИЕ ХАКИ

- Усилитель оружия (2 ур.)
- Изготовление снаряжения (5 ур.)
- Магический выстрел (8 ур.)
- Самонаводящийся выстрел (11 ур.)
- Фазовый выстрел (14 ур.)

ЧЕРТЫ

- Ношение тяжёлой брони
- Обращение с длинноствольным оружием
- Обращение с тяжёлым оружием
- Привычное оружие (тяжёлое оружие)

НАВЫКИ

- Инженерное дело
- Компьютеры
- Мистицизм
- Пилотирование
- Физические науки

ТАУМАТУРГ
ТЕМА: УЧЁНЫЙ

Вы посвятили жизнь изучению магии во всех её проявлениях, но и технологии вам не чужды.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важен прежде всего Интеллект — именно он улучшает ваши заклинания и способности, а Ловкость облегчает попадание для заклинаний, требующих проверки дистанционной атаки.

МАГИЧЕСКИЕ ХАКИ

- Вредоносные заклинания (2 ур.)
- Отладка заклинания (5 ур.)
- Ментальная метка (8 ур.)
- Бесконечное заклинание (11 ур.)
- Быстрое заклинание (14 ур.)

ЧЕРТЫ

- Заклинатель-эксперт
- Преодолевающая магия
- Преодолевающая магия+
- Проникающее заклинание
- Сотворение на бегу

НАВЫКИ

- Биологические науки
- Инженерное дело
- Компьютеры
- Мистицизм
- Физические науки

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ТЕХНОМАГ КОРПОРАЦИИ
ТЕМА: КУМИР

Вы работаете на одну из влиятельных корпораций. Когда возникает потребность в профессионале, обращаются именно к вам.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важен прежде всего Интеллект — именно он улучшает ваши заклинания и способности, а Ловкость помогает уклоняться от вражеских пуль.

МАГИЧЕСКИЕ ХАКИ

- Изготовление механизма (2 ур.)
- Дальнобойное заклинание (5 ур.)
- Магический жучок (8 ур.)
- Самонаводящийся выстрел (11 ур.)
- Библиотека заклинаний (14 ур.)

ЧЕРТЫ

- Боевая магия
- Взаимодополняющие навыки (Культура и Проницательность)
- Преодолевающая магия
- Преодолевающая магия+

НАВЫКИ

- Инженерное дело
- Компьютеры
- Культура
- Мистицизм
- Проницательность

УЧЁНЫЙ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ
ТЕМА: УЧЁНЫЙ

Вы используете магию для изучения необычных загадок Вселенной и поэтому должны быть готовы к любой опасности.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для вас важен прежде всего Интеллект — именно он улучшает ваши заклинания, способности и многие навыки, а Выносливость облегчает выживание.

МАГИЧЕСКИЕ ХАКИ

- Контрмеры (2 ур.)
- Нейтрализация магии (5 ур.)
- Технические помехи (8 ур.)
- Охранные контрмеры (11 ур.)
- Огненный дождь (14 ур.)

ЧЕРТЫ

- Взаимодополняющие навыки (Инженерное дело и Компьютеры, Биологические науки и Физические науки)
- Стальная воля
- Стальная воля+

НАВЫКИ

- Биологические науки
- Инженерное дело
- Компьютеры
- Мистицизм
- Физические науки

АРХЕТИПЫ

Основные классы настольной ролевой игры Starfinder, от ловкого оперативника до смертоносного солдата, по большей части основаны на персонажах, которые обычно встречаются в научно-фантастических мирах.

Само собой, разнообразие концепций персонажей не ограничено существующими классами. Игроки могут попытаться добиться желаемого результата, выбирая определённые классовые особенности и тему персонажа (см. стр. 28), или использовать мультикласс (см. стр. 26), чтобы совместить в персонаже элементы нескольких классов.

Ряд концепций выходит за рамки обычных классов и тем из-за существенных различий.

Персонаж может взять себе архетип — альтернативный набор классовых особенностей, заменяющих те, которые вы обычно получаете при повышении в уровне.

По своей сути архетип как концепция персонажа находится между темой и классом — он проработан более детально, чем тема, но всё же не настолько всеобъемлющ и детализирован, чтобы стать полноценным классом. Архетип позволяет персонажу существенно отличаться от типичного представителя основного класса, поэтому прекрасно подойдёт для игроков, которые хотят до мелочей продумать развитие персонажа.

Обычно архетип позволяет использовать способности, которые нельзя получить в выбранном классе, или облегчает получение какого-то набора подходящих способностей. Как правило, эти способности не привязаны к основным классам или темам, их нельзя получить иными способами. К примеру, архетип адепта-псионика (см. стр. 128) хорошо подойдёт для персонажа, который обладает экстрасенсорными способностями от природы или получил их после того, как попал под действие инопланетного устройства.

Эти способности не настолько широко встречаются, чтобы стать неотъемлемой частью класса, поэтому они и выделены в отдельный архетип.

ПОЛУЧЕНИЕ АРХЕТИПА

Вы можете взять архетип, когда получаете уровень в подходящем классе, соответствующий наименьшему, для которого у архетипа предусмотрена альтернативная классовая особенность.

С этого момента при повышении в уровне архетип считается частью вашего класса. Например, если вы играете посланником, который хочет стать первопроходцем Звёздных искателей, вы должны выбрать этот архетип по достижении 2 уровня посланника (потому что первая альтернативная классовая особенность у первопроходца Звёздных искателей появляется именно на этом уровне). Начиная с этого момента при повышении в уровне посланника вы проверяете, не получаете ли альтернативных классовых особенностей выбранного архетипа, и при необходимости заменяете или изменяете классовые особенности посланника.

Получив архетип, ознакомьтесь со всеми классовыми особенностями, которые изменяются или заменяются для вашего класса, и запишите их. Для ряда классов (в частности, мистиков и техномантов) эти изменения затрагивают и особенности, получаемые до или после уровней, где появляются особенности архетипа. Вы не можете добавить один и тот же архетип к нескольким классам, если у вас мультиклассовый персонаж. Например, если веск-посланник 2 уровня выбрал архетип первопроходца Звёздных искателей, а впоследствии решил получить уровни в классе солдата, для второго класса он следует обычному развитию. Если персонаж получит уровни в классе посланника, то будет применять к ним архетип первопроходца Звёздных искателей.

Вы также не можете добавить к одному классу более одного архетипа. Например, если вы добавили архетип первопроходца Звёздных искателей к своему классу посланника, то больше архетипов к этому классу вы взять не сможете. Если вы получите достаточно уровней в новом классе в случае мультикласса, то сможете добавить ко второму классу другой архетип по достижении требуемого уровня.

Когда в описании архетипа упоминается уровень в классе, имеется в виду количество уровней в классе, для которого взят архетип.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

На одном или нескольких уровнях архетип даёт вам альтернативные классовые особенности, которые заменяют или изменяют те, которые персонаж вашего класса обычно получает. Это могут быть 2, 4, 6, 9, 12 и 18 уровни. В зависимости от архетипа, классовая особенность даётся либо на нескольких, либо на всех перечисленных уровнях.

Для каждого класса существует отдельный список классовых особенностей (см. ниже), которые архетип заменяет или изменяет. Например, посланник, взявший архетип первопроходца Звёздных искателей на 2 уровне, получает классовую особенность готовность к неприятностям вместо импровизации посланника, которую в противном случае получил бы на 2 уровне.

В некоторых случаях персонаж всё-таки получает классовую особенность, но происходит это позже, чем обычно. При этом отложенная классовая особенность обычно заменяет какую-то другую. Например, механик, архетип которого даёт альтернативную классовую особенность на 9 уровне, останется без классовой особенности перехват управления, пока не достигнет 10 уровня, после чего всё-таки получит её, но взамен трюка механика, обычно изучаемого на этом уровне.

ПРОЧИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Архетип может символизировать обучение, полученное в какой-то организации или принадлежность к ней, но он необязателен для членства в подобной организации.

Например, архетип первопроходца Звёздных искателей (см. стр. 129) предназначен специально для персонажей, которые состоят в Обществе Звёздных искателей и прошли особую подготовку для участия в их экспедициях, но для членства в организации он необязателен, олицетворяя лишь один из возможных вариантов деятельности, а не единственно возможное занятие для всех Звёздных искателей.

Обычно архетип можно взять к любому классу, но в описании некоторых архетипов может отмечаться, что они доступны только для определённых классов или обладают какими-то особыми требованиями. Например, архетип, представляющий собой обучение одной из магических традиций, может быть доступен только для мистиков или техномантов, а архетип последователя древней философии боевых единоборств может предназначаться только для солдат и солярионов.

В описании архетипа обязательно указаны все его требования и ограничения.

Изменяемые и заменяемые классовые особенности механиков

На каждом из уровней, для которого архетипом предусмотрены альтернативные классовые особенности, механик заменяет или изменяет следующее.

- **2, 4, 6, 12 и 18 уровень:** вы не получаете трюк механика на этом уровне.
- **9 уровень:** вы получаете классовую особенность перехват управления на 10 уровне вместо 9, а также не изучаете трюк механика на 10 уровне.

Изменяемые и заменяемые классовые особенности мистиков

На каждом из уровней, для которого архетипом предусмотрены альтернативные классовые особенности, мистик заменяет или изменяет следующее.

- **2 уровень:** количество известных вам заклинаний мистика наивысшего доступного круга уменьшается на 1. Например, на 2 уровне это будет означать, что вы знаете только два заклинания 1 круга и пять заклинаний 0 круга, а на 3 уровне — три заклинания 1 круга и шесть заклинаний 0 круга. На 4 уровне вы знаете 4 заклинания 1 круга, но только одно заклинание 2 круга (потому что 2 круг — наивысший из доступных вам в данный момент) и так далее.
- **4 уровень:** вы не получаете доступ к дарованному заклинанию наивысшего доступного вам круга.
- **6 уровень:** вы не получаете доступ к дарованной силе наивысшего доступного для вас уровня.
- **9 уровень:** вы не получаете либо классовую особенность исцеляющее прикосновение, либо черту, которую должны были бы взять по достижении какого-либо нечётного (в том числе и 9) уровня персонажа (см. стр. 26).
- **12 уровень:** на 11 и 14 уровне вы не увеличиваете бонус от классовой особенности отголоски навыка. Таким образом, на 11 уровне этот бонус на 1 ниже, чем обычно, а на 14 уровне — на 2 ниже, чем обычно. Его значение остаётся равным +3 и не увеличивается до +4, пока вы не достигнете 17 уровня.
- **18 уровень:** вы не получаете доступ к дарованной силе наивысшего доступного для вас уровня. Если у вас уже нет доступа к дарованной силе наивысшего уровня, то вместо этого вы не получаете доступ к двум дарованным силам наивысших доступных для вас уровней.

Изменяемые и заменяемые классовые особенности оперативников

На каждом из уровней, для которого архетипом предусмотрены альтернативные классовые особенности, оперативник заменяет или изменяет следующее.

- **2, 4, 6, 12 и 18 уровень:** вы не получаете оперативную уловку на этом уровне.
- **9 уровень:** ваша обманная атака наносит на 1d8 урона меньше, чем обычно.

Изменяемые и заменяемые классовые особенности посланников

На каждом из уровней, для которого архетипом предусмотрены альтернативные классовые особенности, посланник заменяет или изменяет следующее.

- **2, 4, 6, 12 и 18 уровень:** вы не получаете импровизацию посланника на этом уровне.
- **9 уровень:** вы не получаете дополнительное мастерство в навыке.

Изменяемые и заменяемые классовые особенности солдат

На каждом из уровней, для которого архетипом предусмотрены альтернативные классовые особенности, солдат заменяет или изменяет следующее.

- **2, 4, 6, 12 и 18 уровень:** вы не получаете дополнительную боевую черту на этом уровне.
- **9 уровень:** вы получаете вспомогательный боевой стиль и технику вспомогательного стиля на 10 уровне вместо 9, а также не берёте дополнительную боевую черту на 10 уровне. Для техник вспомогательного стиля ваш уровень в классе солдата по-прежнему считается на 8 ниже, чем на самом деле.

Изменяемые и заменяемые классовые особенности солярионов

На каждом из уровней, для которого архетипом предусмотрены альтернативные классовые особенности, солярион заменяет или изменяет следующее.

- **2, 4, 6, 12 и 18 уровень:** вы не получаете звёздное откровение на этом уровне.
- **9 уровень:** вы получаете классовую особенность наивысшие откровения на 10 уровне вместо 9, а также не получаете обычное звёздное откровение на 10 уровне.

Изменяемые и заменяемые классовые особенности техномантов

На каждом из уровней, для которого архетипом предусмотрены альтернативные классовые особенности, техномант заменяет или изменяет следующее.

- **2 уровень:** вы получаете первый магический хак на 5 уровне вместо 2.
- **4 уровень:** количество известных вам заклинаний техноманта наивысшего доступного круга уменьшается на 1. Например, на 5 уровне это будет означать, что вы знаете только два заклинания 2 круга и четыре заклинания 1 круга, а на 6 уровне — три заклинания 2 круга и четыре заклинания 1 круга. На 7 уровне вы знаете 4 заклинания 2 круга, но только одно заклинание 3 круга (потому что 3 круг — наивысший из доступных вам в данный момент) и так далее.
- **6 уровень:** вы не получаете классовую особенность накопитель чар на 6 уровне, но можете получить её вместо магического хака на 8 уровне. В зависимости от уровней, для которых архетип предусматривает альтернативные классовые особенности, вы можете как получить, так и не получить дополнительное место в накопителе чар на 12 и 18 уровне. Вне зависимости от того, на каком уровне у вас появится накопитель чар, первое получение этой способности аналогично накопителю чар 6 уровня, второе — 12 уровня, а третье — 18 уровня.
- **9 уровень:** ваша способность техноразум увеличивается до +3 на 11 уровне вместо 9, и при этом вы не получаете магический хак на 11 уровне.
- **12 и 18 уровень:** вы не получаете дополнительное место в накопителе чар (и, соответственно, не можете помещать туда указанные заклинания).

Адепт-психоник

Многие мистики и техноманты обучаются различным экстрасенсорным приёмам и традициям, но зачастую персонажи получают экстрасенсорные способности и иным способом. Адепты-психоники способны использовать возможности разума в гораздо большей степени, нежели владеющие телепатией расы вроде ширренов и лашунт, но их сила и возможности меньше, чем у заклинателей. В результате адепты применяют сверхъестественные таланты скорее как вспомогательные способности и не полагаются на них всецело. Чаще всего адептами-психониками становятся лашунты и ширрены, но подобные способности нередко проявляются и у представителей других рас. Мистики и техноманты нечасто становятся адептами-психониками, поскольку все силы направляют на развитие магических способностей, но подобные персонажи всё же встречаются.

Альтернативные классовые особенности

Адепт-психоник получает альтернативные классовые особенности на 2, 4, 6, 9, 12 и 18 уровне.

Психическое пробуждение (Св) — 2 уровень

Вы получаете ограниченную телепатию (аналогично особенности расы ширренов и лашунт, см. стр. 50). Если у вас уже есть такая особенность расы, радиус её действия возрастает на 60 футов.

Кроме этого, вы можете выбрать два дополнительных языка, которые сможете использовать только для телепатического общения с существами, знающими их. Если впоследствии вы полностью овладеете таким языком (например, вложив пункты навыков в Культуру), то вместе с этим выбираете новый язык, на котором сможете общаться только телепатически.

Кроме этого, вам больше не нужно удовлетворять требованиям по минимальному значению Харизмы, чтобы взять черту Малая экстрасенсорная сила или любую другую, для которой Малая экстрасенсорная сила служит одним из требований.

Психическая защита (Экс) — 4 уровень

Ваши экстрасенсорные способности дают вам дополнительную защиту от ментальных атак. Когда вы проваливаете первое испытание против эффекта с дескриптором «боль», «разум», «ужас» или «эмоции», вы можете потратить 1 ПР, чтобы немедленно перебросить результат.

Даже если вы провалите и второе испытание, ваши способности могут помочь ослабить эффект заклинания или способности. Если эффект наносит вам урон, вы снижаете его на величину своего уровня в классе. Если длительность эффекта составляет 2 и более раунда, вы уменьшаете её вдвое.

Психическое восприятие (Пс) — 6 уровень

Вы получаете способность чувствовать ментальные способности и существ, которые ими обладают. В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы включить психическое восприятие. Эффект аналогичен заклинанию *волшебное зрение*, но вы можете видеть только магические ауры с дескриптором «боль», «разум», «ужас» или «эмоции». Если вы успешно пройдёте проверку Мистицизма, чтобы определить школу магии источника, вы также узнаете, какими из перечисленных дескрипторов он обладает. Если вы сконцентрируетесь на любом существе в радиусе 120 футов от вас (основное действие), чтобы определить, умеет ли оно пользоваться заклинаниями или псевдозаклинаниями (см. *волшебное зрение* на стр. 344), то вы узнаёте это только в том случае, если хотя бы у одной из его способностей есть один из перечисленных дескрипторов, и определяете УЗ только самой мощной из подобных способностей.

Пока вы используете психическое восприятие, вы также получаете слепое чутьё (эмоции) на расстоянии до 30 футов. Подробнее слепое чутьё описано на стр. 263.

Низшая психическая сила (Пс) — 9 уровень

Ваши психические способности окрепли настолько, что позволяют воспроизводить эффекты некоторых заклинаний. Один раз в день вы можете сотворить одно из перечисленных заклинаний как псевдозаклинание: *приворот (чудовище)*, *психокинетическое удушение* и *ясныслышание/ясновидение*. Начиная с 13 уровня вы можете использовать эту способность дважды в день, а начиная с 17 уровня — трижды в день. СЛ испытаний для этих псевдозаклинаний равна 10 + круг заклинания + модификатор вашей ключевой характеристики.

Психическая сила (Пс) — 12 уровень

Мощь ваших психических способностей возрастает и позволяет воспроизводить эффекты более сильных заклинаний. Один раз в день вы можете сотворить одно из перечисленных заклинаний как псевдозаклинание: *замешательство*, *зондирование памяти* и *телепатическая связь*. Начиная с 16 уровня вы можете использовать эту способность дважды в день, а по достижении 20 уровня — трижды в день. СЛ испытаний для этих псевдозаклинаний равна 10 + круг заклинания + модификатор вашей ключевой характеристики.

Высшая психическая сила (Св) — 18 уровень

Ваша психическая сила открывает вам доступ к мощным ментальным способностям. Один раз в день вы можете применить одну из описанных ниже способностей. СЛ испытаний против них равна 10 + ½ вашего уровня в классе + модификатор вашей ключевой характеристики.

- **Массовая синестезия:** в качестве основного действия вы можете обмануть восприятие существ таким образом, что их чувственное восприятие будет обрабатываться другим органом чувств: например, звуки будут для них вспышками цвета, запахи — звуками и так далее. В качестве цели этой способности можно выбрать 1 существо за каждые 2 ваших уровня в классе, но все они должны находиться в пределах 30 футов друг от друга и не далее 100 футов от вас. Каждая цель должна пройти испытание Воли. При провале она ошеломляется, и все прочие существа для неё считаются находящимися в области плохой видимости (см. стр. 253). Длительность способности составляет 1 раунд за каждый ваш уровень в классе. Способности, позволяющие отменить или уменьшить эффекты плохой видимости, не действуют на массовую синестезию. Это способность с дескриптором «разум».
- **Ментальный щит:** в качестве сопутствующего действия вы на 1 раунд за каждый ваш уровень в классе можете получить бонус +5 (усиление) к испытаниям против эффектов с дескриптором «разум». Во время действия этой способности вы невосприимчивы к заклинаниям и эффектам, позволяющим существам читать ваши мысли.
- **Психическое давление:** в качестве основного действия вы можете вторгнуться в разум одного существа в пределах

60 футов от вас. Цель получает 15d8 пунктов несмертельного урона и становится дезориентированной на 1 раунд за каждый ваш уровень в классе. Если цель успешно проходит испытание Стойкости, она уменьшает урон вдвое и не дезориентируется. Это способность с дескриптором «боль».

ПЕРВОПРОХОДЕЦ ЗВЁЗДНЫХ ИСКАТЕЛЕЙ

Члены общества Звёздных искателей (см. стр. 478) тратят массу времени, денег и усилий на исследование мест, куда не ступала нога гражданина миров Соглашения. Искатели постоянно расширяют границы исследованного космоса, изучают древние развалины, технически отсталые миры и встречают неизвестные ранее цивилизации. Всё это делается ради поисков утраченного знания о событиях, происходивших непосредственно до и сразу после Разрыва. По мере возможности подобные экспедиции стараются отправлять вслед за первопроходцем — специалистом в области исследования, разведки и выживания или, по крайней мере, включают его в состав.

Не все Звёздные искатели — первопроходцы, и не все первопроходцы берут этот архетип, ведь он описывает персонажа, который провёл годы, обучаясь у более опытных первопроходцев.

По большей части этот архетип подходит посланникам, мистикам и оперативникам, но встречаются и первопроходцы с уровнями в других классах.

Альтернативные классовые особенности

Первопроходец Звёздных искателей получает альтернативные классовые особенности на 2, 4 и 6 уровне.

Готовность к неприятностям (Экс)

2 уровень

Выживание и Культура становятся для вас классовыми навыками. Если один или оба этих навыка для вас уже классовые (или станут таковыми) не из-за этого архетипа, а по какой-то другой причине, то для проверки каждого такого навыка вы один раз в день можете бросить кости дважды и взять лучший результат.

Вы можете без изучения применять Биологические науки, Инженерное дело и Мистицизм для опознания существ (см. стр. 133). Вы можете совершать проверки Выживания для укрытия от непогоды, если путешествуете с полной стратегической скоростью, и получаете при этом бонус, как если бы передвигались с половиной стратегической скорости. Помимо этого, вы можете совершать проверки Выживания для самообеспечения при путешествии с полной стратегической скоростью.

Готовность ко всему (Экс)

4 уровень

В крупных экспедициях в ваши обязанности входили планирование и разведка, поэтому вы научились быть готовым буквально ко всему.

Если вы можете действовать в предбоевом раунде, то получаете бонус +2 к проверкам инициативы в этом бою.

Когда вы успешно опознаёте существо, совершив проверку навыка, вы узнаёте о нём на один полезный факт больше, чем обычно. Начиная с 11 уровня в классе, для которого взят этот архетип, вы узнаёте на два факта больше, чем обычно.

При совершении проверки Культуры для расшифровки (см. стр. 145) вы не можете неверно истолковать написанное (но попытка может по-прежнему закончиться неудачей) и получаете возможность взять 20 (см. стр. 133) для проверок Культуры при расшифровке, даже если у вас нет пунктов в навыке Компьютеры и вы не располагаете доступом к компьютеру или локальной базе данных.

Полевой ремонт (Экс)

6 уровень

Вы провели достаточно времени вдали от цивилизации, чтобы научиться при помощи подручных материалов подлатывать технику, транспортные средства и даже себя и друзей. Один раз в день в качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы восстановить 1 ПЖ за каждый ваш уровень в классе (вплоть до максимума). Также вместо этого один раз в день вы можете потратить 10 минут и 1 ПР, чтобы восстановить 1 ПЗ за каждый ваш уровень в классе одному транспортному средству, элементу снаряжения или существу. Считается, что в обычной ситуации у вас есть всё необходимое для совершения этого действия.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

НАВЫКИ

5

НАВЫКИ

Неважно, кто ваш персонаж — закалённый в битвах солдат, от взгляда которого у врагов стынет в жилах кровь, словоохотливый посланник, способный с лёгкостью влиться в любое общество, или гениальный техномант, знающий всё на свете, — многим он обязан своим навыкам. На первом уровне количество пунктов навыков определяется выбранным классом — это ваши начальные знания и умения. При достижении новых уровней вы получаете больше пунктов, которые можете использовать для улучшения уже имеющихся навыков или изучения новых.

ПРИОБРЕТЕНИЕ НАВЫКОВ

На каждом уровне, включая первый, персонаж получает несколько пунктов навыков, количество которых зависит от выбранного на данном уровне класса (см. таблицу ниже) и модификатора Интеллекта. При этом он всегда получает хотя бы 1 пункт навыка при повышении в уровне. Так, техномант 1 уровня с Интеллектом 18 получит 8 пунктов навыков: 4 за класс и ещё 4, потому что модификатор Интеллекта равен +4.

Вкладывая пункт в навык, вы развиваете его благодаря полученному опыту и упорным тренировкам. Каждый пункт увеличивает общий бонус навыка на 1 (см. «Проверки навыков» ниже). По достижении нового уровня вы можете как вкладывать пункты в уже изученные навыки, так и приобретать новые. Число пунктов, суммарно вложенных в один навык, не может превышать общий уровень персонажа. Навыки, в которые вы вложили хотя бы один пункт, называются изученными, а навыки без вложенных пунктов — неизученными.

Кроме этого, у каждого класса есть перечень так называемых классовых навыков (см. таблицу 5–1 на стр. 134) — они даются персонажу легче всего. Вы получаете +3 к проверкам классового навыка, если вложили в его развитие хотя бы один пункт (такие навыки называются изученными классовыми навыками). Если у вашего персонажа несколько классов, то классовыми для персонажа будут все классовые навыки всех его классов. Если какой-то из навыков является классовым сразу для нескольких классов вашего персонажа, бонус не изменяется и остаётся равным +3.

КЛАСС	ПУНКТЫ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ
Механик (МЕХ)	4 + модификатор Инт
Мистик (МИС)	6 + модификатор Инт
Оперативник (ОПР)	8 + модификатор Инт
Посланник (ПОС)	8 + модификатор Инт
Солдат (СЛД)	4 + модификатор Инт
Солярион (СЛН)	4 + модификатор Инт
Техномант (ТЕХ)	4 + модификатор Инт

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Каким бы умелым ни был персонаж, успех при применении навыка не гарантирован. Чтобы выяснить, получилось ли у него задуманное, нужна проверка навыка: бросьте 1d20 и прибавьте к результату общий бонус навыка. Для определения общего бонуса сложите следующее:

- **Пункты навыков:** каждый пункт, вложенный в развитие навыка, увеличивает общий бонус на 1.
- **Бонус изученного классового навыка:** если этот навык изученный и классовый для вас, общий бонус увеличивается на 3.
- **Модификатор характеристики:** каждый навык связан с одной из характеристик (она указана в его описании), её модификатор прибавляется к общему бонусу.
- **Прочие модификаторы:** на проверки навыков могут влиять многие факторы — раса, черты, используемые предметы, эффекты заклинания и многое другое, способное как облегчить проверку, так и затруднить её. Например, любой навык, в заглавии которого указано «штраф за броню», труднее применять, если ваши движения стеснены громоздкой бронёй, поэтому при её ношении на все такие проверки будет наложен штраф (см. стр. 195).

Результатом проверки называется сумма 1d20 и общего бонуса навыка. Если конечный результат проверки превышает или равен сложности (СЛ) задачи, которую пытается решить персонаж, то это успех. Если же результат проверки оказывается ниже СЛ — это провал. Некоторые проверки предполагают различные градации успеха и провала, степень которых зависит от разницы между СЛ и конечным результатом. СЛ проверок навыков определяется ведущим (подробнее об этом можно прочесть на стр. 392).

Зачастую применение навыка сопутствует совершению какого-либо действия либо требует отдельного действия. Тип действия зависит от навыка и связанной с ним задачи: в описании каждого навыка рассматривается ряд таких задач. Ведущий может попросить вас выполнить нестандартную проверку навыка, если сочтёт, что этого требуют обстоятельства.

Иногда проверка навыка совершается не для выполнения задачи, а ради того, чтобы помешать кому-то успешно применить навык или совершить действие, — подобное называется встречной проверкой навыка. В этом случае одно существо совершает проверку навыка, чтобы что-то сделать, а его противник проходит собственную проверку, результат которой определяет СЛ проверки для первого существа.

Встречные проверки для определения СЛ обычно не требуют отдельных действий, но для их прохождения чаще всего нужно находиться в сознании или иметь возможность совершать определённые действия.

В ряде случаев проверка навыка может оказаться невозможной: порой вы не можете совершить её ввиду сложившейся ситуации или из-за того, что требуемый навык вами не изучен. Если для применения навыка требуется изучение, рядом с его названием указывается соответствующая приписка. Если в описании требующего изучения навыка не указано иное, вы не можете использовать его для выполнения задач, если не вложили в его развитие хотя бы 1 пункт.

В приведённой далее таблице описываются различия между изученными и неизученными навыками.

НАВЫК	РЕЗУЛЬТАТ ПРОВЕРКИ
Изученный классовый	1d20 + пункты навыка + 3 + модификатор характеристики + прочие модификаторы*
Изученный	1d20 + пункты навыка + модификатор характеристики + прочие модификаторы*
Неизученный	1d20 + модификатор характеристики + прочие модификаторы*

*Штраф за броню накладывается на большую часть навыков, зависящих от Силы и Ловкости.

Взять 10

Обычно вы проходите проверки навыков в стрессовой ситуации или когда время на вес золота, но бывают и спокойные периоды, повышающие шансы на успех.

Когда вашему персонажу не грозит непосредственная опасность и ничто не отвлекает его от стоящей перед ним задачи, ведущий может позволить вам «взять 10» при проверке навыка. Это значит, что вы без броска кости считаете, что на d20 выпало 10, и прибавляете к этому значению все необходимые модификаторы.

СЛ большинства рутинных или хорошо знакомых вам задач такова, что при этом вы гарантируете персонажу успех. Если же СЛ слишком высока для подобного, то на задачу нужно потратить больше времени и сил (см. «Взять 20» ниже).

Нельзя взять 10 во время боя (если вы не обладаете способностью, позволяющей это делать) или если ведущий решит, что ситуация слишком напряжённая или что вы постоянно отвлекаетесь. Стоит отметить, что во время поворотных моментов сюжета вам также вряд ли будет позволено взять 10.

Взять 20

Когда у вас полно времени, а провал не сулит никаких печальных последствий, ведущий может позволить вам «взять 20» при проверке. Всё происходит точно так же, как в случае с «взять 10», только считайте, что на d20 выпадает 20.

В этом случае вы пытаетесь выполнить задачу снова и снова, пока не преуспеете, — подразумевается, что в процессе вас неизбежно ожидают и неудачи. Сама проверка при этом занимает в 20 раз больше времени, чем обычно (2 минуты для проверки, которая обычно требует основного действия).

Помощь товарищу

Ведущий может позволить вам попытаться помочь другому добиться успеха при проверке навыка, совершая действие совместными усилиями и пройдя проверку того же навыка, что и он. Чтобы помочь, пройдите проверку перед тем, как это сделает тот, кому вы помогаете.

Если результат вашей проверки при этом будет не меньше СЛ 10, это существо получит +2 к результату своей проверки, если совершит её до конца своего следующего хода.

Стоит отметить, что максимальное количество помощников ограничено и остаётся на усмотрение ведущего. Помогая товарищу, вы не можете взять 10 или 20, а вот тот, кому вы помогаете, — может.

ОПОЗНАТЬ СУЩЕСТВО

Некоторые навыки можно использовать для опознания встреченных вами существ. Необходимые для этого навыки перечислены ниже, и если навык позволяет опознавать существ, это отмечено в его описании. Успешная проверка навыка позволяет вам вспомнить какой-то полезный факт о конкретном существе — например, его особые способности или уязвимости. Кроме этого, вы получаете дополнительную информацию за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превысил её сложность. Если СЛ опознания существа 10 и ниже, вы можете проходить проверку, даже если не изучили необходимый навык.

Вы можете взять 20 для опознания существ, но только если у вас есть какие-либо средства для поиска информации — например, доступ к информационной сети (планетарной инфосфере) или локальной базе данных (см. стр. 430), в этом случае процесс опознания обычно занимает две минуты.

СЛ проверки навыка для опознания существа зависит от его редкости.

РЕДКОСТЬ СУЩЕСТВА	СЛ
Широко распространено (космоблин)	5 + 1,5 × КО существа
Обычное (бóльшая часть чудовищ)	10 + 1,5 × КО существа
Редкое (личинка сверхновой)	15 + 1,5 × КО существа

Ниже перечислены навыки, необходимые для опознания каждого типа существ.

ТИП СУЩЕСТВА	НАВЫК
Аберрация	Биологические науки
Волшебный зверь	Мистицизм
Вредитель	Биологические науки
Гуманоид	Биологические науки
Гуманоидное чудовище	Биологические науки
Дракон	Мистицизм
Животное	Биологические науки
Жижа	Биологические науки
Конструкция (магическая)	Мистицизм
Конструкция (технологическая)	Инженерное дело
Нежить	Мистицизм
Потустороннее существо	Мистицизм
Растение	Биологические науки
Фея	Мистицизм

ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ

Некоторые навыки дают возможность вспомнить относящуюся к ним информацию — темы указаны в описании навыка. Успешная проверка позволяет получить ответ на вопросы по интересующей вас теме. Если СЛ проверки 10 и ниже, вы можете пытаться вспомнить информацию, даже если не изучили необходимый навык. Вы можете взять 20 для этой проверки, только если у вас есть какие-либо средства для поиска информации — например, доступ к информационной сети или локальной базе данных (см. стр. 430), в этом случае процесс обычно занимает две минуты.

СЛ проверок навыков для вспоминания информации определяется ведущим и зависит от того, насколько широко известен интересующий вас факт (см. таблицу).

СЛОЖНОСТЬ ВОПРОСА	БАЗОВАЯ СЛ
Простая	5
Обычная	15
Очень трудная	От 20 до 30

Темы вопросов и связанные с ними навыки, позволяющие вспоминать информацию, перечислены в таблице на стр. 134.

ТАБЛИЦА 5–1: НАВЫКИ

НАВЫК	МЕХ	МИС	ОПР	ПОС	СЛД	СЛН	ТЕХ	БЕЗ ИЗУЧЕНИЯ	ХАРАКТЕРИСТИКА
Акробатика	–	–	✔	✔	✔	✔	–	Да	Лвк*
Атлетика	✔	–	✔	✔	✔	✔	–	Да	Сил*
Биологические науки	–	✔	–	–	–	–	✔	Нет	Инт
Блеф	–	✔	✔	✔	–	–	–	Да	Хар
Внимание	✔	✔	✔	✔	–	✔	–	Да	Мдр
Выживание	–	✔	✔	–	✔	–	–	Да	Мдр
Дипломатия	–	✔	–	✔	–	✔	–	Да	Хар
Запугивание	–	✔	✔	✔	✔	✔	–	Да	Хар
Инженерное дело	✔	–	✔	✔	✔	–	✔	Нет	Инт
Компьютеры	✔	–	✔	✔	–	–	✔	Нет	Инт
Культура	–	✔	✔	✔	–	–	–	Нет	Инт
Ловкость рук	–	–	✔	✔	–	–	✔	Нет	Лвк*
Маскировка	–	✔	✔	✔	–	–	–	Да	Хар
Медицина	✔	✔	✔	✔	✔	–	–	Нет	Инт
Мистицизм	–	✔	–	–	–	✔	✔	Нет	Мдр
Пилотирование	✔	–	✔	✔	✔	–	✔	Да	Лвк
Проницательность	–	✔	✔	✔	–	✔	–	Да	Мдр
Профессия	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	Нет	Инт, Мдр или Хар
Скрытность	–	–	✔	✔	–	✔	–	Да	Лвк*
Физические науки	✔	–	–	–	–	✔	✔	Нет	Инт

✔= Классовый навык; * Действует штраф за броню.

НАВЫК	ТЕМЫ
Биологические науки	Биоинженерия, биология, ботаника, экология, генетика, ксенобиология, зоология и другие области биологических наук
Культура	Обычаи культуры, законы, государственное устройство, правители и лидеры, выдающиеся граждане, легенды, религии, история, а также связанные вопросы
Мистицизм	Алхимические теории, мистические символы, божества, магические традиции и обряды, планы, религиозные традиции и символы, а также связанные вопросы
Профессия	Определённая профессия и относящиеся к ней вопросы
Физические науки	Астрономия, химия, климатология, география, геология, гиперпространство, метеорология, океанография, физика и другие области физических наук

НАВЫКИ И КОСМИЧЕСКИЕ БОИ

В сражении между звездолётами без навыков не обойтись: они нужны для совершения сложных фигур пилотажа, ремонта реактора, сканирования вражеских кораблей и многого другого!

Выбор навыков зависит от того, какую роль вы хотите выполнять, будучи членом экипажа звездолёта.

- Если вы хотите быть умелым пилотом — вкладывайте пункты в Пилотирование.
- Если вы хотите быть опытным бортинженером — вкладывайте пункты в Инженерное дело.
- Если вы хотите быть офицером по науке — вкладывайте пункты в Компьютеры.
- Если вы хотите быть метким бортстрелком, но ваш БМА ниже вашего уровня — вкладывайте пункты в Пилотирование.
- Если вы хотите быть достойным капитаном — вкладывайте пункты в Блеф, Дипломатию или Запугивание (или во все сразу) и в любые навыки, подходящие для прочих ролей.

Подробнее о космических боях можно прочесть на стр. 316.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Этот раздел содержит подробное описание каждого из навыков, включая самые распространённые задачи, типичные модификаторы и даже СЛ. Персонажи с разрешения ведущего могут находить своим навыкам и иное, не описанное в книге применение. Полный перечень навыков приведен в таблице 5–1.

Описание каждого из навыков составлено по следующей схеме.

Название навыка: строка с названием навыка (помимо самого названия) содержит следующую информацию в скобках.

Ключевая характеристика: сокращённое наименование характеристики, модификатор которой прибавляется к проверке этого навыка.

Требуется изучение: эта приписка обозначает, что навык можно использовать, только если в его развитие вложен хотя бы 1 пункт. Если она отсутствует, значит, навык можно применять, даже если вы не вложили в него ни одного пункта. В редких случаях требующий изучения навык можно использовать без изучения, а у не требующего изучения навыка может быть задача, выполнение которой невозможно, если навык не изучен.

Штраф за броню: эта приписка означает, что при проверках этого навыка учитывается штраф за броню, которая на вас надета (см. стр. 195).

Описание: здесь рассказывается о том, для чего обычно применяется навык, и о ряде наиболее распространённых задач, выполняемых с его помощью. Для задач указывается тип необходимого для их совершения действия и описывается, можно ли попытаться выполнить задачу повторно в случае провала, а также перечисляются особые последствия провала проверки. Как правило, вы не можете взять 20 для задачи, которую нельзя попытаться выполнить повторно или провал которой повлечёт особые последствия.

АКРОБАТИКА (ЛВК; ШТРАФ ЗА БРОНЮ)

Этот навык позволяет вам сохранять равновесие, передвигаясь по узким и ненадёжным поверхностям, освобождаться от пут и перекатываться, уходя от атак. Помимо этого, Акробатика нужна для совершения сложных манёвров во время полёта.

Освобождение

В качестве основного действия вы можете использовать Акробатику для освобождения от захватов и обездвиживания. При успехе вы освобождаетесь от захвата или обездвиживания и нейтрализуете соответствующее состояние. СЛ проверки обычно равна 10 + ККБ взявшего в захват. Чтобы освободиться от пут или оков, требуется 1 минута и более — в зависимости от типа средств фиксации. СЛ также зависит от средств фиксации, а иногда — от КО связывающего (см. таблицу ниже). Вы можете взять 20 для проверок Акробатики, чтобы выбраться из большинства типов средств фиксации, но не для освобождения из захвата.

СИТУАЦИЯ	СЛ
Захват или обездвиживание	10 + ККБ взявшего в захват
Верёвка или путы	20 + 1,5 × КО связывающего
Наручники	30

Перекат

Если вы не нагружены и не перегружены (см. стр. 275–276), вы можете использовать Акробатику для перемещения через контролируемое противником пространство, не провоцируя при этом внеочередных атак с его стороны. Перекат — сопутствующее действие, во время которого вы передвигаетесь с половиной обычной скорости. СЛ переката равна 15 + 1,5 × КО противника. Если клетку контролируют сразу несколько врагов, совершите одну проверку, основываясь на наибольшем КО, её СЛ возрастает на 2 за каждого противника, кроме первого.

Вы можете перекатиться и через занимаемое врагом пространство: СЛ в этом случае равна 20 + 1,5 × КО противника. В случае провала вы останавливаетесь рядом с противником и провоцируете внеочередную атаку.

При помощи переката вы в одном раунде можете последовательно переместиться через контролируемое или занимаемое разными противниками пространство, совершив по отдельной проверке за каждое, причём СЛ каждой последующей проверки после первой возрастает на 2. Например, если вы сперва проходите клетку, контролируемую двумя противниками с КО 1 и одним противником с КО 2, её СЛ = 15 + 3 + 2 + 2 = 22. Если вы после этого решите переместиться через пространство, занимаемое противником с КО 2, СЛ переката будет 20 + 3 + 2 = 25.

Во всех описанных случаях на СЛ влияют те же обстоятельства, что и на проверки Акробатики при удержании равновесия (см. стр. 136). При провале вы провоцируете внеочередные атаки согласно обычным правилам. При перекате вы можете передвигаться и с обычной скоростью, но при этом получаете штраф –10 к проверкам. Вы можете использовать Акробатику таким образом, если распластаны, но при этом вам понадобится совершить действие полного хода, чтобы переместиться на 5 футов, и вы получите штраф –5 к этой проверке.

При проверках Акробатики для переката используются следующие базовые СЛ.

СИТУАЦИЯ	СЛ*
Перемещение через контролируемую область	15 + 1,5 × КО противника
Перемещение через пространство, занимаемое противником	20 + 1,5 × КО противника

*СЛ увеличивается на 2 за каждое дополнительное контролируемое или занимаемое противником пространство, которое вы проходите в течение 1 раунда.

Полёт

Основные правила полёта и передвижения с его помощью приведены на стр. 259. Как правило, проверка Акробатики во время полёта требуется только для совершения достаточно сложных манёвров или при опасном ветре. Обычно подобные проверки являются частью сопутствующего действия для перемещения. Манёвренность существа влияет на проверки полёта: скверная накладывает штраф –8, безупречная даёт бонус +8, а средняя манёвренность не даёт ни бонуса, ни штрафа.

Описанные ниже действия требуют проверки Акробатики, провал которой имеет свои последствия. СЛ проверок зависит от погодных условий и других факторов, которые определяет ведущий. Вы не можете взять 20 при проверках Акробатики для полёта.

Мягкое приземление

- Если вы падаете с большой высоты, но при этом можете летать, вы можете пройти проверку Акробатики в качестве ответного действия, чтобы предотвратить урон от падения. При провале вы продолжаете падать согласно обычным правилам. Если у вас безупречная манёвренность, вы автоматически предотвращаете урон от падения без проверки.

Парение

- Удерживаться в воздухе гораздо проще, если вы двигаетесь. Если же вы захотите парить на месте, вам нужно будет в качестве сопутствующего действия пройти проверку Акробатики. При провале вы падаете. Существа со скверной манёвренностью не могут парить, а существа с безупречной манёвренностью способны парить безо всяких проверок, но при желании могут всё-таки попытаться пройти её, чтобы потратить на парение быстрое действие вместо сопутствующего (провал не влечёт за собой негативных последствий).

Полёт при опасном ветре

- Ветер усложняет полёт. При штормовом и более сильном ветре (более 50 миль в час, см. стр. 400) вы должны проходить проверку Акробатики, чтобы удержаться в воздухе, всякий раз, когда перемещаетесь. При провале вы не можете перемещаться. При провале на 5 и более вас, помимо этого, сносит на 2d6 × 10 футов по ветру (или в направлении, которое укажет ведущий), при этом вы получаете 2d6 дробящего урона. Вы не можете взять 10 при проверках Акробатики для полёта при сильном ветре.

СЛ проверок Акробатики для полёта зависит от погодных условий. Приведённая таблица содержит базовые СЛ для различной силы ветра, а также показывает, нужно ли проходить проверку Полёта и можно ли взять 10 для неё. Считается, что в этом случае скорость ветра более-менее постоянна, а небо при этом относительно ясное. СЛ проверки возрастает на 5, если ветер порывистый или в воздухе летает различный сор, и на 10, если эти условия совмещаются.

ВЕТЕР	СЛ	НЕОБХОДИМОСТЬ ПРОВЕРКИ	ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗЯТЬ 10
От слабого до умеренного (0–20 миль/ч)	15	Нет	Да
Сильный (21–30 миль/ч)	17	Нет	Да
Крепкий (31–50 миль/ч)	19	Нет	Да
Штормовой (51–74 миль/ч)	27	Да	Нет
Ураганный (75–174 миль/ч)	33	Да	Нет
Торнадо (175 и более миль/ч)	39	Да	Нет

Удержание равновесия

Во время совершения сопутствующего действия для перемещения вы можете пользоваться навыком Акробатики, чтобы ходить по узким и ненадёжным поверхностям не падая. Успешная проверка позволит вам спокойно перемещаться по таким поверхностям с половиной своей обычной скорости. Пока вы используете Акробатику для удержания равновесия, считается, что вы застигнуты врасплох. Если вы провалили проверку Акробатики, когда только собирались начать движение по узкой или неровной поверхности, вы останавливаетесь сразу перед тем, как должны были начать удерживать равновесие. Если вы провалили проверку, когда уже удерживали равновесие (то есть в предыдущий ход проверка была успешной), вы оказываетесь распластаны и можете начать падать, если ведущий сочтёт, что в данной ситуации это возможно.

Если вы получаете урон, пока удерживаете равновесие, вы должны немедленно совершить повторную проверку с той же СЛ: при успехе вы сохраняете равновесие (и можете продолжить движение, если сейчас ваш ход), а при провале падаете с высоты или просто оказываетесь распластаны — это решает ведущий. Вы не можете взять 20 при проверке Акробатики для удержания равновесия.

СЛ проверок Акробатики при удержании равновесия зависит от ширины поверхности, по которой вы перемещаетесь, но может изменяться в зависимости от различных обстоятельств, например её наклона и покрытия. При наличии нескольких подобных модификаторов их значения складываются; ведущий выбирает те, что считает нужными.

Ширина поверхности	СЛ
Больше 3 футов*	0
1–3 фута*	5
7–11 дюймов	10
2–6 дюймов	15
Меньше 2 дюймов	20

*Чтобы передвигаться по поверхностям такой ширины, проверка Акробатики не нужна, если только различные модификаторы (см. ниже) не поднимут СЛ до 10 или более.

Обстоятельства*	Модификатор СЛ
Незначительные помехи (песок, гравий)	+2
Значительные помехи (неровные полы пещер, завалы)	+5
Скользкая поверхность (влага)	+2
Очень скользкая поверхность (лёд)	+5
Пологий склон (<45 градусов)	+2
Крутой склон (>45 градусов)	+5
Неустойчивая поверхность (полёт в зоне турбулентности)	+2
Весьма неустойчивая поверхность (звездолёт швыряет в разные стороны)	+5
Очень неустойчивая поверхность (землетрясение)	+10

*Указанные обстоятельства влияют на проверки Акробатики при удержании равновесия и перекатах и проверки Атлетики при прыжках.

Атлетика (Сил; штраф за броню)

Вы умеете лазать по вертикальным поверхностям, перепрыгивать через препятствия и плавать.

Лазание

Во время совершения сопутствующего действия для перемещения вы можете прибегнуть к проверке Атлетики, чтобы забраться, спуститься или проползти по склону, стене или другой крутой поверхности — даже по потолку, если там есть за что уцепиться. По идеально гладким поверхностям лазать невозможно. При успехе вы передвигаетесь по поверхности с половиной вашей наземной скорости. При провале на 4 и меньше вы не перемещаетесь, а при провале на 5 и больше — падаете. Вы не можете взять 20 для проверок Атлетики, чтобы лазать. Для лазания необходимы как минимум 2 свободные руки, но вы можете держаться за стену одной рукой, чтобы освободить вторую для сотворения заклинания, выстрела из короткоствольного оружия или иного действия, для выполнения которого достаточно и одной руки. Вы считаетесь застигнутым врасплох, пока лазаете или удерживаетесь на стене. Если у вас есть скорость лазания (см. стр. 258), вы получаете +8 к проверкам Атлетики при лазании и проходите такие проверки, только когда находитесь в опасных обстоятельствах.

СЛ проверок Атлетики при лазании зависит в основном от поверхности, на которую вы хотите влезть, но может меняться в зависимости от различных обстоятельств: гравитации, ветра и состояния поверхности. При наличии нескольких подобных модификаторов их значения складываются; ведущий выбирает те, что считает нужными.

Пример поверхности или способа лазания	СЛ
Крутой склон (>45 градусов), приставная лестница или свисающая со стены верёвка с узлами	5
Свисающая со стены верёвка или трос без узлов или верёвка с узлами, но без опоры	10
Поверхность с удобными выемками или выступами вроде скалы, стены пещеры или рукотворной стены, по которой проложена проводка. Висящая верёвка или трос без узлов и без опоры. Попытка подтянуться на руках	15
Неровная поверхность с узкими выемками или выступами вроде каменной или кирпичной стены	20
Относительно ровная поверхность с редкими выступами или выемками — ледяной уступ или переборка космической станции	25
Нависающая стена или потолок с выступами для рук	30
Абсолютно гладкая стена	—

Обстоятельства	Модификатор СЛ
Можно упираться в две расположенные друг напротив друга стены	–10
Можно лезть, упираясь в две сходящиеся под прямым углом стены, либо взбираться по углу	–5
Лазание в невесомости или в условиях пониженной гравитации	–5
Лазание в условиях повышенной гравитации*	+5
Мокрые или чуть скользкие стены	+2
Обледеневшие или крайне скользкие стены*	+5
Лазание при сильном ветре (21–30 миль/ч)	+2
Лазание при крепком ветре (31–50 миль/ч)*	+5
Лазание при штормовом ветре (51–74 миль/ч)*	+10
Лазание при ураганном ветре (75–174 миль/ч)*	+20
Лазание при торнадо (175 и более миль/ч)*	+30

*Опасные обстоятельства; проверку проходят даже существа со скоростью лазания.

Плавание

Во время совершения сопутствующего действия для перемещения вы можете пользоваться навыком Атлетики, чтобы плавать. При успехе вы можете перемещаться в воде и аналогичных

жидкостях с половиной своей наземной скорости. При провале на 4 и меньше вы не двигаетесь с места, при провале на 5 и больше вы либо уходите под воду, либо погружаетесь ещё глубже и должны задержать дыхание или начать тонуть (см. стр. 404). Если у вас нет скорости плавания (см. стр. 258), то, когда вы плывёте, вам каждый час необходимо проходить проверку Атлетики со СЛ 20, при провале вы получаете 1d6 несмертельного урона от утомления. Если у вас есть скорость плавания, вы получаете +8 к проверкам Атлетики при плавании и проходите такие проверки, только когда находитесь в опасных обстоятельствах (см. таблицу ниже).

СЛ проверок Атлетики при плавании зависит от погодных условий и от различных обстоятельств: течений и разнообразных препятствий в воде. При наличии нескольких подобных модификаторов их значения складываются; ведущий выбирает те, что считает нужными.

ВОДА	СЛ
Спокойная	10
Неспокойная	15
Бурная*	20
Водоворот*	30

* Если у вас нет скорости плавания, вы не можете взять 10 при проверках Атлетики для плавания в бурных водах или водовороте, даже если отсутствуют иные отвлекающие факторы и опасности.

ОБСТОЯТЕЛЬСТВА	МОДИФИКАТОР СЛ
Мелкие обломки или незначительные помехи	+2
Крупные обломки или существенные помехи*	+5
Плавание по течению*	+5
Плавание против течения*	+10
Плавание против сильного потока жидкости или течения*	+15

* Опасные обстоятельства; проверку проходят даже существа со скоростью плавания.

Прыжки

Во время совершения сопутствующего действия для перемещения вы можете прибегнуть к проверке Атлетики, чтобы прыгнуть вперёд или вверх на расстояние, не превышающее остаток перемещения. Если прыжок делается с разбега в 10 футов, его СЛ равна дистанции прыжка в футах (если вы прыгаете в длину) или четырёхкратной высоте прыжка в футах (если вы прыгаете в высоту). Если прыжок совершается с места, без разбега, его СЛ удваивается. На СЛ прыжков влияют те же обстоятельства, что и на проверки Акробатики при удержании равновесия. При провале проверки вы падаете, а в случае провала проверки на 5 и более — распластываетесь, даже если не получили урона от падения.

Если наземная скорость существа составляет 35 футов или более, оно получает +4 к проверкам Атлетики при прыжках. Этот бонус увеличивается на 4 за каждые 10 футов, на которые наземная скорость превышает 40 футов. Вы не можете взять 20 при проверке Атлетики для прыжков.

Биологические науки (Инт; требуется изучение)

Вы располагаете научными познаниями о живой природе, от микроорганизмов до крупнейших биологических систем.

Вспомнить информацию

Вы можете пройти проверку Биологических наук, чтобы вспомнить информацию из области биоинженерии, биологии, ботаники, экологии, генетики, ксенобиологии, зоологии и других областей биологических наук (см. стр. 133).

Опознать существо

Вы можете использовать Биологические науки для опознания аберраций, вредителей, гуманоидных чудовищ, гуманоидов, животных, жиж и растений-чудовищ (см. стр. 133).

Приготовить еду или напиток

Если у вас достаточно пунктов в Биологических науках, вы можете приготовить еду или напиток. Правила создания предметов описаны на стр. 235.

Создать наркотик, яд или лекарство

Если у вас достаточно пунктов в Биологических науках, вы можете создавать наркотики, яды и лекарства. Правила создания предметов описаны на стр. 235.

Блеф (Хар)

Вы ловко используете слова, чтобы отвлекать противников, убедительно лгать и передавать секретные сообщения.

Обман

Вы можете использовать Блеф, чтобы одурачить кого-нибудь или убедительно врать. Простая и мелкая ложь вполне укладывается в короткую фразу, произнесённую в бою, в ином случае потребуется как минимум действие полного хода, а если ложь достаточно продумана, то и того больше (сколько именно — решает ведущий). Если существо что-то подозревает или пытается вас раскусить (используя Проницательность), то попытка соврать — это встречная проверка вашего Блефа против Проницательности существа. В ином случае СЛ проверки равна 10 + общий бонус Проницательности существа. При успехе вам удаётся убедить вашего противника в том, что вы говорите правду, — по крайней мере, до тех пор, пока не будет доказано обратное. Ведущий может посчитать, что некоторая ложь настолько невероятна, что никто в здравом уме попросту не воспримет её всерьёз.

СЛ проверок Блефа для обмана зависит от того, как персонаж к вам относится изначально (см. «Дипломатия» на стр. 141), и прочих обстоятельств, определяемых ведущим (например, правдоподобности лжи).

НАЧАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ	МОДИФИКАТОР СЛ
Враждебен	+10
Недружелюбен	+5
Безразличен	+0
Дружелюбен	–5
Готов помочь	–5

Отвлекающий манёвр

В качестве сопутствующего действия вы можете пройти проверку Блефа, чтобы совершить отвлекающий манёвр, а противник, которого вы желаете отвлечь, проходит встречную проверку Проницательности. При успехе выберите один из двух вариантов: вы можете или попытаться спрятаться, используя Скрытность, как если бы находились в укрытии или области плохой видимости (но со штрафом –10 к этой проверке), или получаете +10 к проверке Ловкости рук, чтобы незаметно подобрать предмет. Иногда, когда вы применяете Блеф, встречные проверки могут совершить сразу несколько существ (например,

если вы находитесь в людном коридоре космической станции); в подобной ситуации ведущий может провести сразу несколько проверок Проницательности, так что вам удастся обмануть только персонажей с результатами проверки ниже вашего.

Передача секретных сообщений

При помощи Блефа вы можете скрытно обмениваться информацией с союзником так, что посторонние просто этого не поймут. Секретные сообщения в бою передаются аналогично коротким фразам. СЛ этой проверки равна 15 для простых сообщений и 20 для сложных — точнее определяет ведущий. Все остальные существа, которые слышат ваши слова, могут совершить встречную проверку Проницательности со СЛ, равной результату вашей проверки Блефа, чтобы понять общий смысл сообщения. Вы не можете взять 20 при проверке Блефа для передачи секретных сообщений.

Финт

В качестве основного действия вы можете совершить проверку Блефа, чтобы сделать финт в бою. При успехе противник считается застигнутым врасплох во время вашей следующей атаки по нему, проведённой до конца вашего следующего хода. СЛ проверки равна 10 + общий бонус Проницательности противника или 15 + 1,5 × КО противника, смотря что больше. Против существ, не имеющих значения Интеллекта, финты не работают. Вы не можете взять 10 или 20 при проверке Блефа для финта.

Внимание (МДР)

Отточенное восприятие (зрение, слух, обоняние, осязание и вкус) позволяет вам замечать малейшие нюансы вашего окружения, предупреждает об опасности и помогает находить существ и предметы.

Заметить

Чаще всего Внимание применяется для того, чтобы замечать происходящее вокруг, — существует множество ситуаций, в которых ведущий может попросить вас проверить Внимание: чтобы узнать, можете ли вы действовать в предбоевом раунде, чтобы заметить краем глаза что-то существенное или даже чтобы догадаться, что неподалёку кто-то спрятался (хотя невидимое существо невозможно заметить, если только оно чем-то себя не выдаст; см. стр. 263). Обычно проверка Внимания не требует совершения действий, но вы должны находиться в сознании и иметь возможность использовать хотя бы какие-то из своих способов восприятия. СЛ проверок определяет ведущий, и вы не можете взять 20 при их совершении.

СЛ проверок Внимания при попытках заметить что-либо определяется в зависимости от ситуации и различных обстоятельств. Ниже в разделе «Поиск» приведена таблица с примерами различных ситуаций и их СЛ.

Поиск

Внимание можно применять в качестве сопутствующего действия, чтобы искать ловушки и иные опасности или чтобы попытаться найти что-либо конкретное, например невидимку, который имел неосторожность выдать себя, или спрятавшееся существо, о присутствии которого вы знаете. Кроме этого, вы можете обыскать область на предмет чего-то, что может представлять для вас интерес, но при этом спрятано или просто незаметно на первый взгляд, например тайников или припрятанных ценностей. В этом случае за 1 минуту можно обыскать область площадью до 20×20 футов (или меньшую, в зависимости от её захламлённости и сложности для обыска). СЛ определяется встречной проверкой Скрытности существа, ловушкой или источником опасности либо остаётся на усмотрение ведущего. Вы можете взять 20 при проверках Внимания для поиска, если не находитесь в бою.

СЛ проверок Внимания для поиска может изменяться ведущим в зависимости от ситуации и различных обстоятельств. В приведённой ниже таблице указаны примеры типичных проверок и их базовая СЛ.

Проверка	СЛ
Услышать звуки битвы	0
Почуять сильный запах	0
Подслушать разговор	0
Заметить видимое существо	0
Понять, что еда испортилась	5
Услышать звуки шагов существа небольших или средних размеров	10
Подслушать тихий разговор	15
Обнаружить неприметный люк	15
Услышать звук открывания автоматических дверей	20
Обнаружить обычный тайник	20
Услышать, как пистолет достают из кобуры	20
Почувствовать существо, передвигающееся под землёй на глубине 5 футов под вами	25
Заметить карманную кражу	Встречная проверка Ловкости рук
Заметить скрывающееся существо	Встречная проверка Скрытности
Обнаружить замаскированную ловушку	В зависимости от ловушки

Разоблачить маскировку

В качестве сопутствующего действия вы можете приглядеться к существу, чтобы попытаться заметить, что оно изменило свою внешность. Если вы находитесь начеку и осведомлены о том, что рядом может находиться кто-то замаскированный, ведущий может позволить совершать эту проверку без затрат действий. Результат вашей проверки сравнивается с проверкой Маскировки противника. В случае успеха вы понимаете, что персонаж замаскирован, но необязательно узнаёте, кто он или каким существом является. Если замаскировавшийся принял облик вашего знакомого, ведущий может дать вам бонус к проверке Внимания.

Заклинания прорицания и сканеры, позволяющие разоблачать иллюзии или голограммы, не помогают, когда вы сталкиваетесь с обычной или низкотехнологичной маскировкой, но нейтрализуют её иллюзорные или голографические элементы.

СЛ проверки Внимания при разоблачении маскировки зависит как от того, насколько наблюдатель знаком с лицом, под которого замаскировался противник, так и от прочих обстоятельств, определяемых ведущим.

Степень знакомства	Модификатор СЛ
Члены семьи и лучшие друзья	–10
Близкие друзья	–8
Друзья или коллеги	–6
Знает в лицо	–4

Выживание (МДР)

Вы знаете, как выживать в дикой природе, ориентироваться на местности, выслеживать добычу, справляться с дикими животными и ездить верхом. Ниже приведена таблица, в которой указана базовая СЛ для типичных задач, требующих проверок Выживания. Ведущий может изменять СЛ в зависимости от обстоятельств.

Задача	СЛ
Обращение с животными	10 + 1,5 × КО животного
Ориентирование	15
Предсказание погоды	15
Приручение дикого животного	15 + 1,5 × КО животного
Самообеспечение	10
Укрытие от непогоды	15

Верховая езда

Вы можете использовать Выживание, чтобы ездить верхом на животном или другом подобном существе. Рутинные задачи и сама по себе езда верхом не требуют проверок. В качестве сопутствующего действия вы можете сесть на животное, ехать верхом (со скоростью животного) или спешиться. Вам понадобится минимум 1 минута, чтобы оседлать ездовое животное, но в случае необычного существа или седла процесс может затянуться.

Проверка нужна для совершения действий из следующего списка.

Быстрая посадка или спешивание

- Вы можете попытаться сесть на животное или спешиться, потратив на это быстрое действие вместо сопутствующего.

Взять барьер

- В качестве части сопутствующего действия вы можете заставить скакуна совершить прыжок через препятствие. Если проверка окажется успешной, скакун также должен успешно пройти проверку Атлетики для прыжка, но может использовать вместо этого ваш навык Выживания, если он выше. В случае провала первой проверки Выживания вы падаете на землю, когда скакун прыгает, получая соответствующий урон от падения (не менее 1d6 урона).

Направить боевого скакуна в атаку

- Когда вы направляете обученного для боя скакуна в атаку, вы должны пройти проверку Выживания для верховой езды в качестве быстрого действия. В случае успеха и вы, и скакун атакуете как обычно. В случае провала совершать атаки может только один из вас.

Пришпорить скакуна

- В качестве сопутствующего действия вы можете пришпорить скакуна, увеличив тем самым его скорость. Успешная проверка увеличивает скорость скакуна на 5 футов на время этого сопутствующего действия. Вне зависимости от успешности проверки скакун получает 1d3 урона. Вы можете пришпоривать скакуна сколь угодно часто, но при провале проверки на 5 и более животное становится утомлённым. Утомлённого скакуна пришпоривать бесполезно.

Смягчить падение

- В качестве ответного действия вы можете попытаться уменьшить урон от падения со скакуна (см. стр. 403). В случае успеха вы снижаете урон от падения на 1d6.

Удержаться в седле

- В качестве ответного действия вы можете попытаться не упасть со скакуна, когда получаете урон или когда животное встаёт на дыбы или совершает неожиданное движение.

Укрыться за скакуном

- В качестве быстрого действия вы можете попытаться свеситься набок, чтобы использовать скакуна как укрытие. Пока вы укрываетесь за скакуном, вы не можете атаковать или творить заклинания. Если вы провалите эту проверку, вы не получите преимуществ укрытия и не сможете атаковать или творить заклинания, пока не совершите сопутствующее действие, чтобы взобраться обратно в седло. Возвращение в седло не требует проверки.

Управлять коленями

- В качестве части сопутствующего действия для верховой езды вы можете попытаться управлять скакуном движениями ног, оставляя обе руки свободными. В случае провала вы можете свободно использовать только одну руку.

Управлять скакуном в битве

- Вы можете попытаться контролировать скакуна, который не обучен для боя. Эта проверка является частью действия, которое вы пытаетесь принудить совершить скакуна. Если вы провалите её, вы теряете это действие.

Базовая СЛ проверок Выживания для верховой езды зависит от действия, которое вы пытаетесь совершить, и применяется во время езды на распространённых видах скакунов. По решению ведущего СЛ проверки может увеличиться на 2–10 пунктов, если вы ездите верхом на опасном или экзотическом животном или если ваш скакун плохо подходит для езды.

Если вы не используете седло, вы получаете штраф –5 к проверкам Выживания при попытках управлять животным и верховой езде.

Действие	СЛ
Быстрая посадка или спешивание	20
Взять барьер	15
Направить боевого скакуна в атаку	10
Пришпорить скакуна	15
Смягчить падение	15
Удержаться в седле	5
Укрыться за скакуном	15
Управлять коленями	5
Управлять скакуном в битве	20

Выслеживание

Проверка Выживания требуется для того, чтобы взять след или идти по нему на протяжении мили (или пока он не перестанет быть хорошо читаем — в зависимости от того, что случится раньше).

Взятие следа требует совершения действия полного хода. Вы не получаете штрафа к проверке Выживания при выслеживании, если путешествуете с половиной обычной скорости. Если вы передвигаетесь с полной скоростью, то получаете штраф –5, а если с двойной, то –20.

Базовая СЛ этой проверки зависит от типа поверхности и изменяется в зависимости от условий окружающей среды и выслеживаемых существ, подобные модификаторы складываются. Ведущий может изменять СЛ в ту или иную сторону,

чтобы отразить различные обстоятельства, например количество преследуемых существ, местную силу тяжести или погодные условия.

ПОВЕРХНОСТЬ	СЛ
Мягкая (свежий снег, толстый слой пыли, мокрая грязь)	5
Податливая (мягкая земля, подсыхающая грязь)	10
Плотная (поля, леса, толстые ковры, грязные или пыльные полы)	15
Твёрдая (голые камни, обычный пол)	20

УСЛОВИЯ	МОДИФИКАТОР СЛ
Группа преследуемых существ	–1 за каждых троих существ
Время с момента оставления следа	+1 за каждые 24 часа
Лунный свет	+3
Облачная или безлунная ночь	+6
Выслеживаемые заметали след (двигаясь с ½ скорости)	+5

Обращение с животными

В качестве сопутствующего действия вы можете попытаться использовать Выживание, чтобы улучшить отношение к вам животного с Интеллектом 1 или 2. Эта задача в целом аналогична проверке Дипломатии для изменения отношения персонажа, но язык при этом значения не имеет. Обычное домашнее животное изначально безразлично к вам, а дикие животные настроены недружелюбно.

Ориентирование

При путешествии через незнакомую местность вы проходите проверку Выживания каждый час и всякий раз, когда оказываетесь вблизи различных природных опасностей (например, зыбучих песков или участков ядовитой атмосферы), пытаясь не заблудиться или вовремя избежать опасности.

Предсказание погоды

Выживание может использоваться для предсказания погоды на следующие 24 часа, для этого вы должны обозревать окружающую местность и изучать текущие погодные условия как минимум 1 минуту. За каждые 5 пунктов, на которые результат вашей проверки превышает 15, вы предугадываете погоду ещё на день вперёд. Вы не можете взять 20 при проверках Выживания для предсказания погоды.

Приручение дикого животного (требует изучения)

Вы можете использовать Выживание, чтобы приручить дикое животное, вскармливая и взращивая его с самого раннего возраста. С разрешения ведущего вы можете пытаться приручить и других диких существ, помимо животных. Процесс приручения обычно занимает месяцы и даже годы. Если по окончании срока приручения вы успешно проходите проверку, животное считается одомашненным и дружелюбно по отношению к вам. Вы можете пытаться приручить до трёх животных единовременно, но все они должны принадлежать к одному и тому же виду.

Самообеспечение

Выживание можно применять, чтобы путешествовать в дикой местности с ½ стратегической скорости, попутно занимаясь охотой и собирательством, что позволит вам обходиться без дополнительных запасов воды и продовольствия. Обычно результат одной проверки определяет успешность ваших действий в течение одного дня. За каждые два пункта, на которые результат вашей проверки превышает 10, вы обеспечиваете едой и водой ещё одного персонажа. В ряде случаев условия могут быть настолько суровы (например, астероид без атмосферы), что самообеспечение попросту невозможно. Вы не можете взять 20 при проверках Выживания для самообеспечения.

Укрытие от непогоды

Вы можете использовать Выживание, чтобы лучше справляться с эффектами непогоды. Обычно результат одной проверки определяет успешность ваших действий в течение одного дня. При успехе вы получаете +2 к испытаниям Стойкости против непогоды, если путешествуете с половиной своей стратегической скорости, или +4, если остаётесь на месте и оборудовали временное укрытие. За каждый пункт разницы между результатом успешной проверки и её СЛ вы обеспечиваете этот бонус ещё одному существу. Вы не можете взять 20 при проверках Выживания для укрытия от непогоды.

Дипломатия (Хар)

Вы умеете располагать к себе собеседников, улаживать конфликты и разногласия, а также узнавать местные новости и слухи.

Изменить отношение

Когда вы общаетесь с другим существом или персонажем, у него складывается определённое начальное отношение к вам. Возможно следующее отношение (от наихудшего к наилучшему): враждебен, недружелюбен, безразличен, дружелюбен, готов помочь. Вы можете использовать Дипломатию, чтобы улучшить начальное отношение существа, но в случае провала вы рискуете его рассердить, ухудшив отношение. Это способность с дескриптором «язык» (см. стр. 269). Существо должно иметь значение Интеллекта не ниже 3 и общаться с вами не менее 1 минуты. СЛ проверки равна либо 10 + общий бонус Дипломатии противника, либо 15 + 1,5 × КО противника (или КО сцены, если вы хотите изменить отношение группы существ), смотря что выше. На СЛ влияет начальное отношение существа (см. ниже) и другие обстоятельства, определяемые ведущим. Если проверка оказывается успешной, отношение существа к вам улучшается на одну ступень (например, враждебное существо станет недружелюбным). Если результат проверки превысил СЛ на 5 и более, вы можете пообщаться с существом ещё 10 минут, чтобы улучшить его отношение на 1 дополнительную ступень. Если проверка провалена на 5 или более, отношение персонажа к вам ухудшится на 1 ступень (так, дружелюбное существо станет относиться к вам безразлично).

Когда вы атакуете существо, его отношение к вам ухудшается на 1 ступень за каждую атаку. Это может иметь различные последствия в зависимости от его текущего отношения.

Улучшение отношения требует времени. Как правило, в течение суток вы можете улучшить отношение персонажа Дипломатией не более чем на одну ступень (или две, потратив больше времени на общение), если ведущий не отменит ограничение или если у вас нет способности, позволяющей это обойти.

Ниже описаны пять ступеней начального отношения персонажей и негативные последствия, которые влечёт ухудшение отношения.

Враждебен

- Враждебные существа не настроены вести с вами светские беседы — они скорее нападут на вас или осыплют оскорблениями. Большая часть противников настроена к вам враждебно. Говорить с врагами достаточно проблематично, но вы можете попытаться общаться с ними на расстоянии (например, при помощи средств связи) или избегать боя, взывая к голосу их рассудка. При провале проверки Дипломатии на 5 и более пунктов вы не можете пытаться улучшить отношение враждебного существа к вам в течение 24 часов.

Недружелюбен

- Недружелюбные существа относятся к вам настороженно и опасаются, что вы попытаетесь причинить им вред, как только они расслабятся или подпустят вас поближе. Если такое существо рассердить или атаковать, оно становится враждебным.

Безразличен

- Безразличным существам вы не особо интересны, и они ничего против вас не имеют. Ваши проблемы их не волнуют, но они могут дать вам простой совет или подсказать, как пройти куда-нибудь. Бóльшая часть существ, встречаемых в повседневной жизни или в поселениях, безразлично к вам относится. Если такое существо рассердить или атаковать, оно становится недружелюбным.

Дружелюбен

- Дружелюбные существа относятся к вам уважительно и благодушно — может быть, таков их характер, а может, они просто рады вам. Они могут дать вам полезный совет или поспособствовать в выполнении простой задачи, но вряд ли будут прилагать какие-то особые усилия, чтобы помочь. Если такое существо рассердить или атаковать, вы становитесь ему безразличны и оно постарается избегать дальнейших контактов с вами.

Готов помочь

- Существо не только дружелюбно настроено, но и готово всячески оказывать содействие — в разумных пределах. Оно обычно будет помогать вам с более продолжительными и сложными задачами или предложит воспользоваться доступной для него услугой. Если такого персонажа рассердить или атаковать, он становится дружелюбным, но настороженным, поскольку подобная реакция на радушие кого угодно озадачит.

На СЛ проверок Дипломатии для изменения отношения персонажа влияет как его начальное отношение к вам, так и прочие обстоятельства, определяемые ведущим.

НАЧАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ	МОДИФИКАТОР СЛ
Враждебен	+10
Недружелюбен	+5
Безразличен	+0
Дружелюбен	–5
Готов помочь	—*

*Готовность помочь – наилучшее отношение существа, улучшить его невозможно.

Сбор информации

При помощи Дипломатии вы можете собирать информацию об интересующей вас теме или личности. Для этого вам придётся потратить 1d4 часа, разговаривая с жителями поселения или небольшого региона. При успехе вы узнаёте что-то о теме или личности, но ведущий вправе решить, что та или иная информация вообще неизвестна простым обывателям.

СЛ этой проверки зависит от характера нужной вам информации. Ведущий может изменять её, чтобы отразить влияние различных обстоятельств, например подарков или взяток.

ТРЕБУЕМАЯ ИНФОРМАЦИЯ	СЛ
Общеизвестные факты или слухи	10
Малоизвестные или тайные знания	20 или более
Выдающаяся или известная личность	5 + КО персонажа
Обычный житель	10 + КО персонажа
Малоизвестная или таинственная личность	15 + КО персонажа

ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)

При помощи этого навыка вы можете страхом заставить вашего оппонента делать то, что вам нужно. Этот навык подразумевает как словесные угрозы, так и демонстрацию грубой силы.

Деморализация

При помощи Запугивания вы в качестве основного действия можете попытаться ввергнуть существо в пределах 30 футов от вас в состояние потрясения на несколько раундов. СЛ этой проверки равна 10 + общий бонус Запугивания цели либо 15 + 1,5 × КО цели (в зависимости от того, что больше). Если проверка оказывается успешной, цель потрясена на 1 раунд. Длительность потрясения увеличивается на 1 раунд за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки Запугивания превысил её СЛ. Это способность с дескриптором «восприятие» (см. стр. 268).

Угроза

Успешная проверка Запугивания может временно сделать цель готовой помочь (см. «Дипломатия» на стр. 141). Это способность с дескрипторами «язык» и «восприятие» (см. стр. 268). Вы должны общаться с целью не менее минуты. СЛ этой проверки равна 10 + общий бонус Запугивания цели либо 15 + 1,5 × КО цели (в зависимости от того, что больше). При успехе существо выдаёт нужную вам информацию, послушно выполняет приказы, не подвергающие его жизнь опасности, и оказывает ограниченное содействие под принуждением. Такое отношение сохраняется 1d6 × 10 минут, после чего цель начинает воспринимать вас недружелюбно. При провале проверки на 5 и более отношение цели сразу сменяется на недружелюбное (или враждебное, если цель была изначально настроена недружелюбно). Если существо стало недружелюбным в результате проваленной проверки, оно попытается вас обмануть и будет всячески стремиться вам навредить.

ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО (ИНТ; ТРЕБУЕТСЯ ИЗУЧЕНИЕ)

Вы умеете опознавать, собирать, чинить и отключать различные технологические устройства, оценивать состояние зданий и оборудования, а также снаряжать и обезвреживать взрывные устройства. Вы получаете –2 к проверкам Инженерного дела, если у вас при себе нет инженерного набора.

Опознать существо

Вы можете использовать Инженерное дело для опознания конструкций с подтипом «технологический», например роботов (см. стр. 133).

Опознать технологию

Инженерное дело может применяться для определения свойств и способов применения технологических предметов и устройств — например, звездолётов, оружия и инопланетных технологий.

РЕДКОСТЬ ПРЕДМЕТА	СЛ
Распространённая сложная технология (звездолёты и предметы миров Соглашения)	5 + 1,5 × уровень предмета
Менее распространённая технология (звездолёты и предметы не из миров Соглашения)	10 + 1,5 × уровень предмета
Редкая, древняя или инопланетная технология	15 + 1,5 × уровень предмета

Для опознания относительно простых и распространённых в мирах Соглашения предметов (вроде тех, что перечислены в главе 7) обычно не требуется совершать проверок. Вы можете взять 20 для этой проверки, только если имеете в распоряжении какие-либо средства для поиска информации — например, доступ к информационной сети или локальной базе данных.

Отключить устройство

Инженерное дело можно использовать для того, чтобы открыть замок, обезвредить ловушку или отключить взрывное устройство, а также вывести из строя механическое или технологическое устройство, если оно бесхозно и у вас есть к нему доступ. Необходимое для отключения время зависит от сложности устройства, но, как правило, составляет не менее одного действия полного хода. СЛ проверки также зависит от сложности устройства и определяется ведущим, причём в случае особо сложных устройств или систем вам может потребоваться несколько проверок (по усмотрению ведущего). Ведущий совершает проверку Инженерного дела тайно, поэтому вы можете и не знать, получилось у вас отключить устройство или нет. При успехе вы отключаете устройство. Если вы провалили проверку и узнали об этом, вы можете попытаться отключить устройство повторно. Если проверка провалена на 5 и более, что-то идёт не по плану: обезвреживаемое взрывное устройство или ловушка срабатывает, а при попытке саботажа устройство, которое вы считаете отключённым, функционирует как обычно.

Вы можете отключить устройство таким образом, что оно выйдет из строя не сразу, а лишь после того, как проработает какое-то время. В этом случае СЛ проверки возрастает на 5. Если же вы хотите не оставить каких-либо следов вмешательства, СЛ увеличивается ещё на 5. В случае успеха вы настраиваете устройство таким образом, что оно выйдет из строя через определённое число раундов (их количество не должно превышать число ваших пунктов в навыке Инженерное дело). При провале проверки на 5 и более результат будет тот же, что и при попытке просто отключить устройство. Отключение устройств — достаточно опасное занятие, поэтому вы не можете взять 20 для таких проверок.

СЛ проверки Инженерного дела для отключения устройства зависит от его сложности. В таблице перечислены примеры задач и устройств, их сложность и необходимое для выполнения задачи время. Ведущий может изменять СЛ и время в зависимости от обстоятельств. Если у устройства есть резервные системы или аналогичные средства безопасности, СЛ его отключения может быть на 1–5 выше указанной.

УСТРОЙСТВО	ПРИМЕР	ВРЕМЯ	СЛ
Простое	Заклинить дверь	1 раунд	10
Хитрое	Вывести из строя простой двигатель	1d4 раунда	15
Сложное	Обезвредить или перезарядить охранную турель или подобную ловушку	2d4 раунда	20
Очень сложное	Обезвредить взрывное устройство или охранную систему при помощи контрольной панели или подобного устройства	2d4 раунда	25
Снаряжение	Отключить улучшение брони, силовую броню, оружие	2d4 раунда	15 + 1,5 × уровень предмета
Простой замок	–	1 раунд	20
Обычный замок	–	1 раунд	25
Надёжный замок	–	1 раунд	30
Превосходный замок	–	1 раунд	40

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Оценить состояние

При помощи Инженерного дела вы можете оценить состояние здания или оборудования, чтобы определить его устойчивость, пригодность к использованию, а также выявить слабые места конструкции. Оценка занимает минимум 1 минуту, а её СЛ определяется ведущим.

Ниже приведены базовые СЛ для оценки состояния. Ведущий может изменить СЛ в зависимости от различных обстоятельств, например конструкционных особенностей здания или структурных повреждений.

ЗАДАЧА	СЛ
Оценить состояние	15
Определить слабое место	20

ОБСТОЯТЕЛЬСТВО	МОДИФИКАТОР СЛ
Простое сооружение (канатный мост или ветхий потолок)	–5
Сложное сооружение (висячий мост или переборка космической станции)	+5
Очевидные повреждения	–5
Небольшие, но значимые повреждения	+5
Преднамеренный саботаж	+10

Починить предмет

Вы можете использовать Инженерное дело, чтобы починить механическое, технологическое или гибридное устройство или предмет снаряжения, если у вас есть к нему доступ. Время починки зависит от сложности предмета. Если устройство или предмет снаряжения создали вы, его ремонт проходит в два раза быстрее. СЛ проверки определяется ведущим и зависит от сложности устройства. При успехе предмет восстанавливает ПЗ в количестве, равном результату проверки. При провале на 10 и более вы повреждаете предмет ещё сильнее, нанося ему 1d4 урона, но при этом у предмета остаётся не менее 1 ПЗ.

Если объект или предмет снаряжения повреждён, но не сломан, его ремонт не требует затрат. Если он сломан, но не уничтожен, вы должны потратить 10 УПО за каждый уровень предмета (см. стр. 233; считается, что уровень простых предметов равен 1) всякий раз, когда предпринимаете попытку ремонта. Уничтоженное устройство или предмет снаряжения невозможно починить при помощи Инженерного дела.

Вы не можете взять 20 при проверке Инженерного дела для починки.

СЛ проверки зависит от сложности предмета. В таблице указаны базовые СЛ для предметов различной сложности и их примеры. Ведущий может изменять СЛ проверки и требуемое для ремонта время в зависимости от обстоятельств.

ПРЕДМЕТ	ПРИМЕР	ВРЕМЯ	СЛ
Простой	Стена или дверь	10 минут	15
Сложный	Компьютерная консоль	30 минут	20
Снаряжение	Оружие или комплект брони	1 час	15 + 1,5 × уровень предмета

Снарядить взрывное устройство

Вы можете использовать Инженерное дело, чтобы привести взрывное устройство в боевую готовность, подключив к нему детонатор (см. стр. 217). Процесс занимает 1 минуту, а СЛ проверки обычно равна 10.

В случае провала на 4 и менее вы можете попытаться снарядить взрывное устройство повторно, а в случае провала на 5 и более происходит преждевременный взрыв.

При желании вы можете попытаться снарядить взрывчатку так, что её будет сложнее обезвредить. Для этого выберите СЛ обезвреживания (с шагом в 5 пунктов, минимальная СЛ 15). Выбранная СЛ станет и СЛ снаряжения взрывного устройства для вас, и СЛ его обезвреживания (см. «Отключить устройство» выше).

Создать технологическое устройство

Если у вас достаточно пунктов в Инженерном деле, вы можете создавать технологические устройства (в том числе и компьютеры). Правила создания предметов описаны на стр. 235.

Компьютеры (Инт; требуется изучение)

Вы умеете взламывать компьютерные системы, работать с ними и разбираетесь в их устройстве. Если вы не располагаете физическим доступом к пользовательскому интерфейсу системы, вы должны использовать хакерский набор для доступа и совершения операций. Сами компьютеры описаны на стр. 212.

Обычно один или несколько пользователей системы имеют права администратора, которые позволяют в качестве основного действия получать доступ к любой информации или функции системы без необходимости совершать проверки навыка Компьютеры. Сетевые экраны могут ограничивать доступ к частям системы, предоставляя права администратора лишь в определённых её разделах.

СЛ большинства задач, выполняемых с помощью навыка Компьютеры, равна 13 + (4 × ранг компьютера). Ведущий может изменить СЛ в зависимости от обстоятельств.

Взломать систему

Вы можете использовать навык Компьютеры для взлома компьютерной системы (если у вас нет к ней доступа). Взлом требует одного действия полного хода за каждый ранг компьютерной системы. Увеличив СЛ проверки навыка Компьютеры на 5 (можно неоднократно), вы можете сократить время взлома вдвое (до минимума в одно действие полного хода). При успехе вы получаете доступ ко всем частям системы, не защищённым сетевым экраном (см. стр. 216), и базовым функциям компьютера, а также можете совершать дальнейшие проверки, для которых требуется доступ. Если часть системы защищена сетевыми экранами, вы должны совершить отдельную проверку навыка для каждого из них.

При провале проверки навыка Компьютеры для взлома могут сработать средства защиты, если они были установлены. Если вы решили взять 20 при проверке навыка Компьютеры для взлома, не отключив или не уничтожив средства защиты, они срабатывают автоматически.

Обнаружить ложную ОС

Если вы получили доступ к компьютеру, но правами администратора не обладаете, вы вполне можете видеть перед собой ложную операционную систему (средство защиты, дающее доступ к подложным файлам вместо настоящих). Успешно пройденная проверка позволяет распознать ложную ОС. СЛ зависит от ранга системы.

Получить доступ к незащищённой системе

Вы можете использовать навык Компьютеры, чтобы получить доступ к базовым функциям незащищённой системы. Доступ к информации или функциям общественного терминала без каких-либо средств защиты или сетевых экранов обычно достаточно прост: СЛ этой задачи равна 10. В отличие от прочих задач, требующих проверки навыка Компьютеры, получить доступ к системе можно и без изучения навыка: вы можете взять 20 для этой проверки, а сам процесс получения доступа займёт две минуты. Доступ к защищённым системам и защищённым частям незащищённых систем осуществляется при помощи проверки навыка Компьютеры для взлома (см. выше).

Получить права администратора

Если у вас есть доступ к компьютеру, вы можете попытаться изменить статус своей учётной записи, чтобы получить права администратора. Операция аналогична взлому этой системы, но СЛ на 20 выше. Во многих случаях получить такие права попросту невозможно, и любая задача, выходящая за пределы базовых функций компьютера (например, уничтожение, починка, отключение, а также различные операции с модулями и средствами защиты), будет требовать отдельной проверки. Если сетевой экран доступен только определённой группе лиц с правами администратора, вам придётся отдельно получать к нему доступ с правами администратора. Получив права администратора для компьютера, вы можете изменять права администратора для других учётных записей, пройдя успешную проверку навыка Компьютеры для взлома системы.

Собрать компьютер

Если у вас достаточно пунктов в навыке Компьютеры, вы можете собирать компьютеры. Правила создания предметов описаны на стр. 235.

Совершить операции с модулями или отключить их

Персонаж с правами администратора может в качестве основного действия совершить проверку навыка Компьютеры со СЛ 10, чтобы взаимодействовать с средством защиты или модулем компьютерной системы или отключить его. Если вы получили доступ к компьютеру (но не права администратора), вы можете совершить проверку навыка Компьютеры, чтобы включить, установить, отключить или иным способом взаимодействовать со средством защиты или модулем. Если средство защиты или модуль защищены сетевым экраном, вам придётся сперва взломать систему (см. выше), чтобы получить к ним доступ. Включение или отключение средств защиты и модулей обычно требует основного действия. Установка или удаление модуля обычно занимает 1 минуту за каждый ранг компьютера. СЛ подобных задач равна СЛ взлома системы. Вы не можете взять 20 при проверках навыка Компьютеры для операций с модулями.

Создать или определить подделку

Вы можете использовать навык Компьютеры для подделки официальных документов. Процесс занимает 1d4 минуты, а ведущий втайне совершает проверку навыка Компьютеры, чтобы игрок не знал, насколько хорошо удалась подделка. Любой персонаж, изучающий документ, проходит встречную проверку навыка Компьютеры, чтобы определить его подлинность.

СЛ проверки навыка Компьютеры для определения подделок зависит от вида документа и иных обстоятельств, которые определяет ведущий (см. таблицу).

ОБСТОЯТЕЛЬСТВО	МОДИФИКАТОР СЛ
Документ противоречит приказам или имеющейся информации	–2
Тип документа хорошо знаком читателю	–2
Тип документа незнаком читателю	+2
Читатель заглядывает в документ лишь мельком	+2
При создании подделки использовался образец аналогичного документа	+8

Уничтожить или починить систему или модуль

Вы можете использовать навык Компьютеры, чтобы починить отключённую систему или модуль, или уничтожить их, если они были удалены или отключены. Для этого необходимо работать с компьютером в течение 10 минут за каждый ранг компьютерной системы. СЛ также зависит от ранга системы. Если проверка починки системы или модуля провалена на 5 и более, вы нечаянно уничтожаете эту систему или модуль. Вы не можете взять 20 при проверках этого навыка для уничтожения или починки компьютерных систем.

Культура (Инт; требуется изучение)

Вы изучили великое множество культур, встречающихся в галактике, и обладаете обширными и глубокими познаниями о тонкостях их традиций и языков. За каждый пункт навыков, вложенный в Культуру, вы изучаете новый язык и можете на нём говорить и читать (на стр. 41 приведён список распространённых языков).

Вспомнить информацию

Вы можете пройти проверку Культуры, чтобы вспомнить информацию об обычаях культуры, законах, государственном устройстве, правителях и лидерах, выдающихся гражданах, легендах, религии, истории, а также связанных с этим вопросах (см. стр. 133).

Расшифровка

Вы можете пройти проверку Культуры, чтобы расшифровать сообщение, составленное на неизвестном языке, или текст, записанный на искажённой или архаичной разновидности языка. За одну минуту можно расшифровать не более 250 слов. Обычно проверки Культуры для расшифровки проводятся ведущим тайно. При успешно пройденной проверке вы понимаете, о чём говорится в тексте. При провале на 9 и менее вы не понимаете ничего, а при провале на 10 и более понимаете написанное неверно. Вы можете взять 20 для проверок Культуры при расшифровке сообщений, только если вкладывали пункты в Компьютеры и располагаете доступом к информационной сети или локальной базе данных — в этом случае неверное понимание текста вам не грозит.

СЛ проверок Культуры для расшифровки зависит от сложности текста и прочих обстоятельств, определяемых ведущим.

Текст	СЛ
Простое послание	20
Обычный текст	25
Замысловатые, редкие или очень старые письмена	30

Ловкость рук (ЛВК; штраф за броню; требуется изучение)

Этот навык позволяет вам прятать небольшие предметы, шарить по чужим карманам и незаметно совершать действия, требующие развитой мелкой моторики.

Карманная кража

Вы можете использовать Ловкость рук в качестве основного действия, чтобы украсть предмет у другого персонажа. СЛ подобной проверки обычно равна 20, но на неё могут повлиять предпринятые владельцем меры предосторожности, которые определяет ведущий. Вне зависимости от успешности кражи владелец вещи может совершить встречную проверку Внимания, чтобы заметить вашу попытку. Как правило, вы не можете пытаться что-то украсть во время боя и не можете взять 20 при проверке Ловкости рук для карманной кражи.

Незаметно подобрать предмет

Вы можете использовать Ловкость рук в качестве основного действия, чтобы незаметно подобрать и спрятать в ладони вещь размером с небольшой коммуникатор или карту памяти. При этом вы проходите встречную проверку против Внимания тех окружающих, которые имеют возможность это заметить. Если вы успешно применили Блеф, чтобы совершить отвлекающий манёвр, вы получаете +10 к этой проверке (см. «Блеф» на стр. 137). При провале вы подбираете предмет, но это замечают все, кто успешно прошел проверку Внимания. Вы не можете взять 20 при проверке Ловкости рук для незаметного подбирания предмета.

Развлечь публику

Вы можете использовать Ловкость рук на потеху публике, как если бы зарабатывали на жизнь при помощи Профессии (см. стр. 148).

Спрятать предмет

Вы можете использовать Ловкость рук в качестве основного действия, чтобы спрятать на себе небольшой предмет (в том числе короткоствольное дистанционное оружие или одноручное оружие ближнего боя лёгкого веса). При этом вам нужно пройти встречную проверку Ловкости рук против Внимания того, кто пытается обнаружить предмет или обыскивает вас. В последнем случае обыскивающий получает +4 к проверке Внимания. Если предмет, который вы прячете, очень мал или создан для скрытого ношения, вы можете получить бонус до +4 (ситуативный) при проверках Ловкости рук, такой же бонус может дать и одежда или броня, если в ней есть потайные карманы или отделения, куда можно спрятать вещь. Для того чтобы выхватить спрятанное оружие или извлечь предмет, требуется основное действие.

МАСКИРОВКА (ХАР)

Вы можете изменять внешность, сливаясь с толпой и оставаясь неузнанным.

Изменить внешность

Вы можете использовать Маскировку, чтобы изменить свой внешний вид. Процесс маскировки занимает 1d3 × 10 минут при использовании маскировочного набора. Если применяется магия (например, *изменение облика*) или технологическое устройство вроде голографической кожи, то время потребуется только на сотворение заклинания или включение устройства. Проверка Маскировки проводится ведущим втайне от вас, поэтому вы никогда не знаете точно, насколько хорошо вам удалось изменить внешность. Каждый, кто может заподозрить, что вы не тот, за кого себя выдаёте, совершает встречную проверку Внимания со СЛ, равной результату вашей проверки Маскировки. Если вы не привлекаете особого внимания, то и окружающие вряд ли прибегают к соответствующим проверкам. Если существа настроены особенно подозрительно (например, это сотрудники службы безопасности звездолёта или космической станции), можно считать, что они взяли 10 при проверке Внимания.

Эффективность маскировки зависит от того, насколько сильно вы меняете внешность. Хотя при помощи этого навыка можно выдать себя за существо на одну категорию размера больше или меньше, чем вы сами (некоторые заклинания и технологические устройства позволяют обойти это ограничение), ни ваш истинный размер, ни зона вашей досягаемости при этом не изменятся. Маскировка просто делает вас непохожим на себя самого — вы не можете выдать себя за кого-то конкретного.

Некоторые заклинания, изменяющие ваш облик (например, *изменение облика*), дают вам +10 к проверкам Маскировки.

СЛ проверок Маскировки зависит от выбранного типа маскировки и иных обстоятельств, которые определяет ведущий. При наличии нескольких подобных модификаторов их значения складываются; ведущий выбирает те, что считает нужными.

МАСКИРОВКА	МОДИФИКАТОР СЛ
Отдельные детали внешности	–5
Изменение существенной детали внешности	От +2 до +5
Представитель другой расы того же типа существ	От +2 до +8
Существо другого типа	+10
Существо другого размера	+10

МЕДИЦИНА (ИНТ; ТРЕБУЕТСЯ ИЗУЧЕНИЕ)

Вы знакомы с устройством организмов многих видов существ и знаете, как обращаться с ранениями и излечивать болезни. СЛ большинства проверок Медицины зачастую зависит от типа используемого снаряжения или оборудования (см. главу 7).

Лечение болезни

При помощи Медицины вы можете вылечить заражённого болезнью персонажа. Процесс занимает 10 минут и требует аптечку, медицинскую лабораторию или медотсек на звездолёте. Каждый раз, когда больной персонаж должен пройти испытание против болезни, вы можете совершить проверку Медицины со СЛ, равной СЛ этого испытания. При успехе ваш пациент получает +4 к своему испытанию.

Лечение смертельного урона

При помощи проверки Медицины вы можете исцелять полученный живыми существами урон. Процесс исцеления занимает 1 минуту, а СЛ проверки зависит от используемого медицинского оборудования. Успешная проверка восстанавливает 1 ПЗ за уровень или КО исцеляемого существа. Если результат проверки выше её СЛ на 5 или более, то вы исцеляете ещё несколько ПЗ, количество которых равно модификатору вашего Интеллекта. Исцелить существо подобным образом можно не чаще одного раза за 24 часа, если это происходит за пределами медицинской лаборатории. Большая часть медицинских лабораторий позволяет излечивать смертельный урон как минимум дважды в день для существа.

Нейтрализация действия яда и наркотиков

Вы можете использовать Медицину в качестве основного действия, чтобы вылечить персонажа от отравления или нейтрализовать действие наркотиков. Каждый раз, когда персонаж должен пройти испытание против действия яда или наркотика, вы можете совершить проверку Медицины со СЛ, равной СЛ этого испытания. При успехе ваш пациент получает +4 к своему испытанию.

Первая помощь

В качестве основного действия вы можете использовать Медицину для остановки кровотечения или стабилизации находящегося при смерти персонажа, если вы можете его коснуться. СЛ проверки равна 15. При успехе вы останавливаете кровотечение или стабилизируете состояние существа. В отличие от прочих задач, требующих пунктов в Медицине, первую помощь вы можете оказывать без изучения навыка. Вы не можете взять 20 при проверках Медицины для оказания первой помощи.

Продолжительная стабилизация

Вы можете применять Медицину для ухода за персонажем, находящимся без сознания, но в стабильном состоянии, чтобы не дать ему умереть. Каждый час, перед тем как находящийся без сознания персонаж должен пройти проверку Выносливости, вы можете совершить проверку Медицины со СЛ 15. В случае успеха находящийся без сознания персонаж может считать результат своей проверки Выносливости равным 10, что позволит ему повторить эту проверку через час. Подробнее о продолжительной стабилизации можно прочесть в разделе «Стабилизация» на стр. 250.

Продолжительный уход

Медицина может применяться для продолжительного ухода за раненым живым существом. Эта проверка имеет СЛ 30, подразумевает как минимум один день ухода и требует медицинской лаборатории или медотсека на звездолёте. Если проверка успешна, пациент восстанавливает ПЗ и урон характеристикам (и исцеляется от действия яда) вдвое быстрее, чем при обычном естественном выздоровлении. Если результат проверки превысил СЛ на 10 и более, пациент восстанавливает ПЗ и урон характеристикам (а также исцеляется от действия яда) втрое быстрее. Вы можете обеспечивать уход не более чем за шестью пациентами одновременно, раз в день проходя проверку Медицины для каждого из них, чтобы определить скорость выздоровления. Вы не можете взять 20 при проверках Медицины для продолжительного ухода.

МИСТИЦИЗМ (МДР; ТРЕБУЕТ ИЗУЧЕНИЯ)

Вы сведущи в вопросах магии, религии, устройства планов, а также теории сотворения заклинаний, поэтому можете опознавать магические вещи и заклинания и даже создавать магические предметы самостоятельно.

Вспомнить информацию

Вы можете пройти проверку Мистицизма, чтобы вспомнить информацию из области алхимических теорий, мистических символов, божеств, магических традиций и обрядов, планов, религиозных традиций и символов, а также связанных с ними вопросов (см. стр. 133).

Опознать магический предмет

Во время сотворения *обнаружения магии* вы можете использовать Мистицизм, чтобы узнать свойства и слова активации магических предметов. СЛ этой проверки равна 15 + 1,5 × уровень предмета. Обычно вы можете совершать проверку Мистицизма для опознания магического предмета только один раз каждые 24 часа, любые повторные попытки в этот период времени завершаются неудачей. Тем не менее заклинание *опознание* позволяет вам пройти вторую проверку за этот же 24-часовой период и даёт к ней бонус +10 (интуитивный). Если у вас достаточно времени, вы можете взять 20 и попытаться совершить ещё одну проверку в этот же период, но это возможно только при условии, что у вас есть какие-либо средства для поиска информации — например, доступ к информационной сети или локальной базе данных.

Опознать сотворённое заклинание

Если вы обнаруживаете, как кто-то творит заклинание, вы можете использовать Мистицизм (действие совершать не требуется), чтобы определить, какое именно это заклинание. СЛ проверки равна 10 + 5 × круг заклинания. Вы не можете взять 10 или 20 при проверках Мистицизма для опознания заклинаний.

Опознать существо

Вы можете использовать Мистицизм для опознания волшебных зверей, драконов, конструкций с подтипом «магический», нежити, потусторонних существ и фей (см. стр. 133).

Отключить магическое устройство

Вы можете использовать Мистицизм для обезвреживания магической ловушки или отключения магического предмета. Процесс аналогичен использованию Инженерного дела для отключения устройства, а СЛ проверки зависит от ловушки. Вы не можете взять 20 при проверках Мистицизма для отключения магического устройства.

Починить предмет

Вы можете использовать Мистицизм, чтобы починить магический или гибридный предмет снаряжения, если у вас есть к нему доступ. Время починки — обычно 1 час. Если предмет снаряжения создали вы, его ремонт проходит в два раза быстрее. СЛ проверки равна 15 + 1,5 × уровень предмета. Если у магического предмета нет уровня, ведущий определяет СЛ и время его починки, основываясь на сложности предмета (см. «Починить предмет» на стр. 143). При успехе предмет восстанавливает ПЗ в количестве, равном результату вашей проверки Мистицизма. При провале на 10 и более вы повреждаете предмет ещё сильнее, нанося ему 1d4 урона, но при этом у предмета остаётся не менее 1 ПЗ.

Если предмет снаряжения повреждён, но не сломан, его ремонт не требует затрат. Если он сломан, но не уничтожен, вы должны потратить 10 УПО за каждый уровень предмета (см. стр. 233) всякий раз, когда предпринимаете попытку ремонта. Уничтоженный предмет снаряжения невозможно починить при помощи Мистицизма.

Вы не можете взять 20 при проверке Мистицизма для починки предмета.

Создать магический предмет

Если у вас достаточно пунктов в Мистицизме, вы можете создавать магические предметы. Правила создания предметов описаны на стр. 235.

Пилотирование (ЛВК)

Вы умеете управлять транспортными средствами и звездолётами, а также прекрасно разбираетесь в навигации.

Навигация

Пилотирование используется для навигации и астронавигации — так вы можете направлять транспортное средство или звездолёт в нужную вам сторону и прокладывать длинный курс. Прокладка курса в часто посещаемую вами звёздную систему имеет СЛ 10 и занимает 10 минут, а для менее известной системы эта задача будет сложнее и потребует дополнительных сведений. Если вы сбились с курса и не знаете, где находитесь, навигация также осложняется.

Если при прокладке курса между двумя звёздными системами вы провалили проверку Пилотирования на 9 и менее, вы замечаете ошибку и должны попытаться проложить курс заново. При провале на 10 и более вы не находите ошибок в вычислениях и прибываете в пункт назначения позже обычного (увеличивая время путешествия в Потоке на 1d6 дней). Также вместо этого ведущий может решить, что вы оказались в незнакомой системе (в таком случае СЛ прокладки курса оттуда до места назначения будет равна 25) или что по прибытии в пункт назначения двигатели вашего звездолёта начали сбоить (см. стр. 321).

СЛ проверок Пилотирования для навигации и астронавигации определяется тем, насколько хорошо вы знаете космический сектор или регион планеты. Ведущий может изменять СЛ (обычно на 5–10) в зависимости от объёма информации о вашем текущем местоположении и пункте назначения, а также от труднодоступности цели путешествия (например, путь к ней может пролегать через непроходимую пустыню или необычную туманность).

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ	СЛ
Часто посещаемый или служащий местом базирования	10
Редко посещаемый	15
Незнакомый	25

Стрельба из орудий звездолёта

При проверке стрельбы во время космического боя (см. стр. 320) вы можете использовать для расчёта либо БМА, либо количество пунктов, вложенных в Пилотирование.

Управление звездолётом

Если на звездолёте вы выступаете в роли пилота, то используете Пилотирование для управления, лавирования и выполнения фигур пилотажа.

Подробнее об этом можно прочесть на стр. 325.

Управление ТС

Управляя транспортным средством (см. стр. 278), вы проходите проверки Пилотирования для ускорения, сближения

и маневрирования во время погони. Более совершенными ТС сложнее управлять, поэтому СЛ большинства проверок возрастает вместе с уровнем ТС.

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МДР)

Вы способны отличать правду от лжи и судить об истинных мотивах других существ.

Понять, что существо под действием ментального эффекта

При помощи Проницательности вы можете определить, что другое существо в пределах 30 футов находится под действием ментального эффекта, даже если оно само об этом не догадывается. Для этого вы должны общаться с существом не менее 1 минуты. Как правило, СЛ этой проверки равна 25, но может изменяться в большую или меньшую сторону в зависимости от того, насколько явно проявляется эффект (на усмотрение ведущего). Понимание того факта, что существо находится под действием ментального эффекта, не даёт вам представления о происхождении эффекта, хотя ряд признаков и особенностей поведения может быть достаточным для того, чтобы совершить проверку Интеллекта или связанного с ним навыка для определения истинной природы эффекта (на усмотрение ведущего).

Раскусить собеседника

При помощи Проницательности вы можете попытаться понять, когда собеседник вам лжёт или пытается ввести в заблуждение. Всякий раз, когда вы сомневаетесь в правдивости услышанного, вы можете попросить ведущего позволить вам пройти проверку Проницательности, чтобы узнать, не пытаются ли вас обмануть. Если проверка совершается в бою, она считается частью короткой фразы, во всех остальных случаях требуется потратить сопутствующее действие. Результат вашей проверки противопоставляется проверке Блефа собеседника. В случае успеха вы понимаете, что вам говорят неправду или пытаются обмануть, но при этом не узнаёте ни правды, ни масштаба лжи. Если проверка провалена (или если собеседник искренен), вы убеждаетесь, что вам не лгут. При провале на 5 и более вы (на усмотрение ведущего) можете принять правду за ложь и наоборот.

Расшифровать секретное сообщение

Если вы подслушали или иным способом перехватили секретное сообщение, то при помощи Проницательности вы можете попытаться понять его общий смысл. Для этого вы должны пройти встречную проверку вашей Проницательности против Блефа персонажа, передающего сообщение. В бою такая проверка считается частью короткой фразы. При успехе вы узнаёте, о чём говорилось в секретном сообщении, а при провале (или если сообщение не было секретным) вы не находите в нём скрытого смысла. Если вы провалили проверку Проницательности на 5 и более, информация, которую вы извлечете из чужого сообщения, вполне может оказаться ложной (на усмотрение ведущего). Зачастую ведущий совершает такие проверки тайно, чтобы вы не были уверены в их успешности.

ПРОФЕССИЯ (ИНТ, МДР ИЛИ ХАР; ТРЕБУЕТ ИЗУЧЕНИЯ)

Вы хорошо овладели какой-либо специальностью или творческой профессией. Вы знаете, как обращаться с инструментами труда, выполнять рутинные обязанности, управлять помощниками и решать повседневные задачи.

Профессия включает в себя целый спектр отдельных навыков. У вас вполне может быть несколько профессий, но каждую из них придётся развивать отдельно от других. В то время как Культура, Биологические науки, Мистицизм и Физические науки являются достаточно узкоспециализированными навыками, Профессия подразумевает куда более широкий и при этом значительно более общий спектр умений. Вкладывая пункты навыков в Профессию, вы выбираете характеристику, связанную с ней: Харизму, Интеллект или Мудрость. К профессиям, связанным с Интеллектом, относятся археолог, архитектор, бухгалтер, видгеймер, математик, профессор, психолог, сотрудник корпорации, техник-лаборант, философ, электрик и юрист. К профессиям, связанным с Мудростью, относятся азартный игрок, генподрядчик, докер, консультант, контрабандист, менеджер, наёмник, охотник за головами, повар, подсобный рабочий, торговец, травник, фермер и шахтёр. К профессиям, связанным с Харизмой, относятся актёр, аферист, видеоперсона, комик, куртизанка, музыкант, оратор, писатель, политик, поэт, танцор и художник.

Профессия не должна пересекаться с остальными навыками. Например, если вы желаете играть учёным, вам следует вкладывать пункты в Биологические или Физические науки, а не брать новый навык Профессия (учёный). Ведущий решает, можете ли вы выбрать то или иное занятие в качестве Профессии и какая характеристика будет с ней связана.

При определении максимального количества пунктов в Профессии каждая из них считается отдельным навыком. Так, например, персонаж 4 уровня может вложить по 4 пункта в Профессию (докер) и Профессию (видгеймер).

Вспомнить информацию

Вы можете использовать Профессию, чтобы вспоминать информацию, относящуюся к вашей профессии и связанным с ней вопросам (см. стр. 133).

Заработать на жизнь

При помощи Профессии вы можете зарабатывать деньги. Одна проверка определяет результативность вашего труда в течение недели и позволяет заработать кредиты в количестве, равном удвоенному результату этой проверки. С разрешения ведущего вы можете использовать другие навыки (например, Компьютеры или Инженерное дело), чтобы зарабатывать на жизнь аналогичным образом.

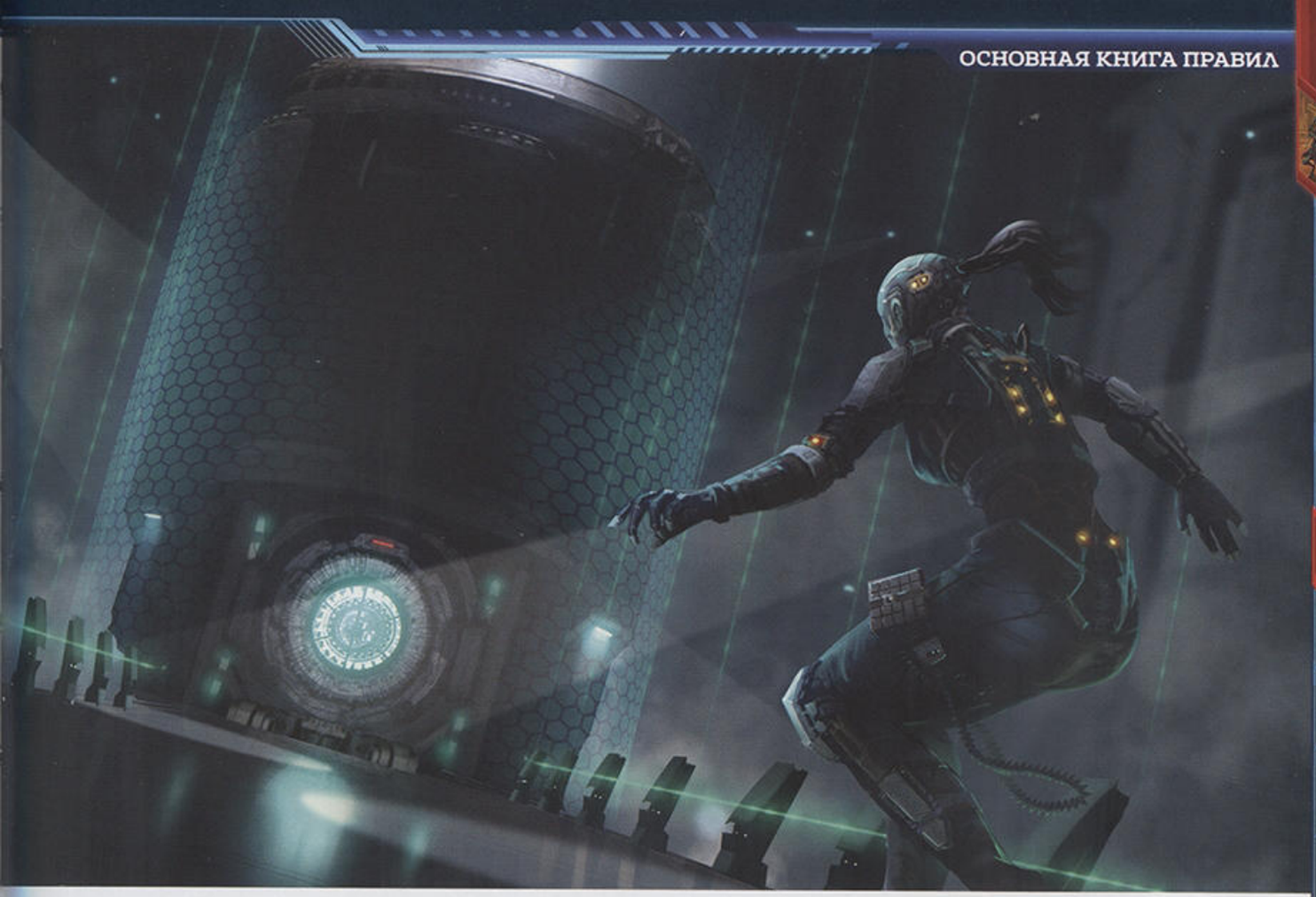
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК; ШТРАФ ЗА БРОНЮ)

Вы ловко избегаете посторонних взглядов, неслышной тенью скользя за спинами врагов, и сеете смерть, оставаясь незримым.

Спрятаться

Вы можете применить Скрытность, чтобы спрятаться, если находитесь в укрытии либо условиях плохой видимости (или если обладаете особой способностью, позволяющей вам прятаться у всех на виду), а также если вы успешно совершили отвлекающий манёвр при помощи Блефа.

Вы можете пытаться спрятаться как в качестве отдельного сопутствующего действия (если не планируете перемещаться), так и во время совершения иного сопутствующего действия. Если вы перемещаетесь не быстрее ½ вашей обычной скорости, то не получаете штрафов к проверке Скрытности.



Если вы пытаетесь спрятаться при движении на большей скорости или после того, как применили Блеф для совершения отвлекающего манёвра, вы получаете штраф –10 к проверке; если вы сочетаете оба варианта, то штрафы складываются. Вы проходите встречную проверку Скрытности против Внимания каждого, кто имеет возможность вас заметить. Существа, не сумевшие превзойти ваш результат, не видят вас, пока вы продолжаете находиться в укрытии или области плохой видимости. Если существо успешно прошло проверку, оно либо увидело вас, либо, если видимость отсутствует, определяет ваше местоположение (см. стр. 260).

Если во время вашего хода вы покинули укрытие или зону плохой видимости, вы можете попытаться не выдать себя, но только если по завершении хода окажетесь в укрытии или в зоне плохой видимости.

Скрытность и невидимость

- Если вы невидимы или находитесь в области отсутствия видимости, то получаете +40 к проверкам Скрытности, пока сохраняете неподвижность. Вы считаетесь неподвижным, если в свой ход ещё не перемещались или если не перемещались с момента начала своего предыдущего хода. Если вы невидимы, но при этом двигаетесь, вы вместо этого получаете +20 к проверке Скрытности. Как правило, если вы невидимы или находитесь в зоне отсутствия видимости, то противник может атаковать вас лишь в том случае, когда успешно прошёл проверку Внимания, чтобы определить ваше местоположение, но даже в этом случае его атаки имеют вероятность промаха 50%. Обратите внимание, что невидимку можно услышать, почуять и осязать и он может сделать что-то, что выдаст его присутствие для существ, успешно прошедших проверку Внимания (см. стр. 263 главы 8).

Скрытность и атаки

- Если вы успешно спрятались от существа, то для вашей первой атаки оно считается застигнутым врасплох. Если и после этого вы останетесь невидимы, существо будет для ваших атак застигнутым врасплох до тех пор, пока при помощи успешной проверки Внимания не определит ваше местоположение или пока вы не станете видимым.

Выстрел из засады

Если вы успешно спрятались от цели, находящейся не ближе 10 футов от вас, вы можете ненадолго высунуться из укрытия (или области плохой видимости) и совершить одиночную дистанционную атаку против этого существа, а затем немедленно пройти ещё одну проверку Скрытности со штрафом –20, чтобы вновь спрятаться, вернувшись в укрытие или зону плохой видимости (если это возможно).

Физические науки (Инт; требуется изучение)

Вы располагаете научными познаниями о неживой природе, от атомов до крупнейших небесных тел.

Вспомнить информацию

Вы можете пройти проверку Физических наук, чтобы вспомнить информацию из области астрономии, химии, климатологии, географии, геологии, гиперпространства, метеорологии, океанографии, физики и других областей физических наук (см. стр. 133).

Создать наркотик, яд или лекарство

Если у вас достаточно пунктов в Физических науках, вы можете создавать наркотики, яды и лекарства. Правила создания предметов описаны на стр. 235.

ЧЕРТЫ
6

ЧЕРТЫ

Некоторые способности персонажей не связаны с их расой, классом или навыками. Подобные способности называются «чертами» и представляют собой особые таланты, которые персонаж получил одним из множества способов. Выбранная черта может появиться в результате интенсивных тренировок, после использования древнего магического устройства на одной из мёртвых планет, быть трюком, которым персонаж владеет давно, но со временем довёл до совершенства, или практически чем угодно, что ведущий сочтёт приемлемым в рамках своей истории.

ТРЕБОВАНИЯ

Для приобретения некоторых черт персонажу надо соответствовать определённым требованиям: иметь минимальное значение определённой характеристики или БМА, классовую особенность, черту, навык или какой-то иной параметр, позволяющий приобрести и использовать выбранную черту. Персонаж может приобрести черту на том же уровне, на котором он выполнил необходимые для этого требования. Герой неспособен применять черту, если по каким-то причинам перестал соответствовать требованиям, но сама черта у него при этом не пропадает. Если позже он восстанавливает потерянные качества, то опять получает право пользоваться этой чертой.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Некоторые черты называются общими — это означает, что они не включены ни в одну группу, связанную с какими-то особыми правилами. Любая черта с пометкой «боевая» может быть взята солдатами в качестве дополнительной. Эта пометка не запрещает играющим другими классами брать эти черты, если персонажи соответствуют требованиям.

ОПИСАНИЯ ЧЕРТ

Черты, а также их требования и преимущества кратко перечислены в таблице 6–1 на следующих страницах.

Все подробности смотрите в описаниях черт. Описания включают в себя следующие составляющие.

Название черты: здесь указывается название черты и краткое описание её действия, не объясняющее правил её применения.

Требования: минимальное значение характеристики, другая черта или несколько черт, минимальный БМА , минимальное количество пунктов в тех или иных навыках или иные параметры, которые должны быть у персонажа, чтобы он мог взять эту черту, — требований может быть сразу несколько. Если у черты нет специальных требований, эта часть описания отсутствует.

Преимущества: что именно эта черта позволяет сделать персонажу («вам» в описании черты). Персонаж не может приобрести одну и ту же черту несколько раз, если только в описании не сказано иначе. Если персонаж приобрёл одну и ту же черту несколько раз, преимущества от неё не складываются, если не указано иное. Термин «уровень» в этом разделе подразумевает уровень персонажа, если не указано иное.

Без черты: этот раздел помогает игрокам понять, чем ценна та или иная черта. В нём описаны правила для персонажей, у которых нет такой черты, а обладатель черты может обойти указанные ограничения. Если отсутствие черты не влечёт за собой неудобств, эта часть описания отсутствует.

Примечание: прочая полезная информация об этой черте.

ТАБЛИЦА 6–1: ЧЕРТЫ

ЧЕРТА	ТРЕБОВАНИЯ	ПРЕИМУЩЕСТВА
Баррикадирование*	Инженерное дело (1 пункт)	Создание временного укрытия
Боевая магия*	Способность творить заклинания 2 круга	+2 к КБ и испытаниям против внеочередных атак при сотворении заклинаний
Боевая смекалка*	Три и более боевые черты	Один раз в день в качестве сопутствующего действия вы можете получить преимущества боевой черты, которой у вас нет
Боевой манёвр+*	БМА +1	+4 к попыткам совершить выбранный боевой манёвр
Выдёргивание чеки*	Боевой манёвр+ (разоружение)	Активация гранаты противника вместо разоружения
Бой вслепую*	—	Переброс вероятности промаха из-за плохой видимости цели
Бойня*	Сил 13, БМА +1	Дополнительная атака в ближнем бою после одной успешной
Бойня+*	Сил 13, БМА +4, Бойня	Дополнительная атака в ближнем бою после каждой успешной
Болтун	Блеф (5 пунктов)	Отвлечение врага, чтобы застать его врасплох в начале боя
Быстрое выхватывание*	БМА +1	Выхватывание оружия в качестве быстрого действия
Быстроногий*	—	Увеличение базовой скорости
Вёрткий стрелок*	Лвк 15, БМА +6	+3 к КБ против внеочередных атак при дистанционных атаках
Взаимодополняющие навыки	—	Вы получаете либо 2 новых классовых навыка, либо бонус +2 (интуитивный) к двум уже имеющимся
Внушительная стойкость	—	+2 к испытаниям Стойкости
Внушительная стойкость+	Внушительная стойкость, уровень персонажа 5	Переброс испытания Стойкости за 1 ПР
Волшебный удар*	Способность творить заклинания	Атаки считаются магическими

ТАБЛИЦА 6–1: ЧЕРТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ЧЕРТА	ТРЕБОВАНИЯ	ПРЕИМУЩЕСТВА
Выпад*	БМА +6	Увеличение зоны досягаемости атаки в ближнем бою на 5 футов до конца своего хода
Дальний выстрел*	БМА +1	Снижение штрафа за шаг дистанции
Двужильный	—	+1 ПЖ за уровень персонажа и другие преимущества
Железная решимость	Уровень персонажа 5	Максимальный запас ПР увеличивается на 2
Завуалированная угроза	Хар 15, Запугивание (1 пункт)	Противник, которому вы угрожали, не становится враждебным
Задержание*	—	Вы можете совершить внеочередную атаку, чтобы помешать перемещению противника
Задержание+*	Задержание	+4 к атакам в ближнем бою при Задержании
Заклинатель-эксперт	Способность творить заклинания, уровень персонажа 3	СЛ испытаний против ваших заклинаний увеличивается
Крепкий орешек	—	Вы можете использовать ПР для стабилизации и продолжения боя в одном и том же раунде
Крупица дарованной силы	Мдр 15, уровень персонажа 5, отсутствие уровней в классе мистика	Вы получаете способность творить заклинания мистика низких кругов
Лёгкая поступь*	Лвк 15	При движении вы игнорируете 20 футов пересечённой местности
Лихой пилот	Пилотирование (5 пунктов)	Реактивные ранцы, ТС и звездолёты летают быстрее
Магоборец	Отсутствие возможности творить заклинания или псевдозаклинания	Бонус +2 (интуитивный) к испытаниям против заклинаний и псевдозаклинаний
Малая экстрасенсорная сила	Хар 11	Использование заклинания 0 круга как псевдозаклинания 3 раза в день
Экстрасенсорная сила	Хар 13, Малая экстрасенсорная сила, уровень персонажа 4	Использование заклинания 1 круга как псевдозаклинания 1 раз в день
Великая экстрасенсорная сила	Хар 15, Малая экстрасенсорная сила, Экстрасенсорная сила, уровень персонажа 7	Использование заклинания 2 круга как псевдозаклинания 1 раз в день
Мастер боевых искусств*	—	Вы можете контролировать клетки без оружия и наносить больше урона безоружным ударом
Мастер-ремесленник	Инженерное дело, Компьютеры, Биологические науки, Мистицизм, Профессия или Физические науки (5 пунктов)	Вы создаёте предметы вдвое быстрее
Многорукий боец*	—	Снижение штрафа полной атаки двумя и более короткоствольными оружиями или оружиями ближнего боя со свойством «оперативное»
Молниеносная реакция	—	+2 к испытаниям Реакции
Молниеносная реакция+	Молниеносная реакция, уровень персонажа 5	Переброс испытания Реакции за 1 ПР
Неваляшка*	Акробатика (1 пункт)	Вставание в качестве быстрого действия
Ношение лёгкой брони*	—	Вы не получаете штрафов к атакам в лёгкой броне
Ношение тяжёлой брони*	Сил 13, Ношение лёгкой брони	Вы не получаете штрафов к атакам в тяжёлой броне
Ношение силовой брони*	Сил 13, БМА +5, Ношение лёгкой брони, Ношение тяжёлой брони	Вы не получаете штрафов к атакам в силовой броне
Обращение с гранатами*	—	Нет штрафов к атакам гранатами
Обращение с короткоствольным оружием*	—	Нет штрафов к атакам короткоствольным оружием
Обращение с длинноствольным оружием*	Обращение с короткоствольным оружием	Нет штрафов к атакам длинноствольным оружием
Обращение с тяжёлым оружием*	Сил 13, Обращение с длинноствольным оружием, Обращение с короткоствольным оружием	Нет штрафов к атакам тяжёлым оружием
Обращение с особым оружием*	Обращение с короткоствольным оружием или Обращение с простым оружием ближнего боя	Нет штрафов к атакам одним видом особого оружия
Обращение с простым оружием ближнего боя*	—	Нет штрафов к атакам простым оружием ближнего боя
Обращение с высокотехнологичным оружием ближнего боя*	Обращение с простым оружием ближнего боя	Нет штрафов к атакам высокотехнологичным оружием ближнего боя
Обращение с особым оружием*	Обращение с короткоствольным оружием или Обращение с простым оружием ближнего боя	Нет штрафов к атакам одним видом особого оружия
Обращение со снайперским оружием*	—	Нет штрафов к атакам снайперским оружием
Обстрел*	БМА +1, четыре и более руки	Автоматический огонь из короткоствольного оружия во всех руках
Огонь по своим*	Блеф (5 пунктов)	Вы можете перенаправить выстрел противника во врага рядом с собой

ТАБЛИЦА 6–1: ЧЕРТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ЧЕРТА	ТРЕБОВАНИЯ	ПРЕИМУЩЕСТВА
Опытный медик	Биологические науки (1 пункт), Медицина (1 пункт), Физические науки (1 пункт)	Вы быстрее лечите смертельный урон и можете осуществлять продолжительный уход вне медицинской лаборатории
Ответный удар*	БМА +1	Вы можете подготовить действие, чтобы атаковать в ближнем бою противника с досягаемостью больше вашей
Отклонение снарядов*	БМА +8	Вы можете попытаться избежать дистанционной атаки за 1 ПР
Отражение снарядов*	БМА +16, Отклонение снарядов	Вы можете попытаться перенаправить дистанционную атаку за 1 ПР
Повышенная устойчивость	БМА +4	Вы получаете СУ или устойчивость к энергии
Подавляющий огонь*	БМА +1, Обращение с тяжёлым оружием	Вы можете создавать зону отвлекающего или прикрывающего огня
Подвижное прикрытие*	БМА +1	Ваш прикрывающий огонь даёт союзнику бонус +4 к проверке Акробатики для переката
Подвижность*	Лвк 13	+4 КБ против внеочередных атак при перемещении
Выстрел на бегу*	Лвк 15, БМА +4, Подвижность	Дистанционная атака в любой момент перемещения
Прощальный выстрел*	Лвк 15, БМА +6, Выстрел на бегу, Подвижность	Одиночная дистанционная атака при отступлении
Смещение*	Лвк 15, Подвижность или классовая особенность обманная атака	Осторожный шаг в качестве ответного действия при промахе противника в ближнем бою
Смещение+*	Лвк 17, Подвижность или классовая особенность обманная атака, Смещение	Штрафы от Смещения уменьшаются
Сотворение на бегу	Ключевая характеристика 15, Лвк 15, Подвижность, УЗ 4	Сотворение заклинания в любой момент перемещения
Удар на проходе*	Лвк 15, БМА +4, Подвижность	Вы можете перемещаться до и после атаки в ближнем бою
Подножка*	—	Когда вас сбивают с ног, вы можете попытаться сбить с ног соседнего противника
Преграда*	БМА +1	Осторожный шаг в качестве ответного действия на перемещение соседнего врага
Удар вдогонку*	Лвк 13, БМА +6, Преграда	Вы можете совершить внеочередную атаку во время Преграды
Преодолевающая магия	—	+2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ
Преодолевающая магия+	Преодолевающая магия	Ещё +2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ
Привлечение внимания	—	Вы можете использовать Блеф для отвлекающего манёвра, чтобы позволить союзникам спрятаться
Привычное оружие*	Уровень персонажа 3, Обращение с выбранным оружием	Вы наносите больше урона выбранным типом оружия
Универсальное привычное оружие*	Привычное оружие, уровень персонажа 3	Вы наносите больше урона всем оружием, с которым умеете обращаться
Провоцирование	Дипломатия (5 пунктов), Запугивание (5 пунктов)	Вы можете разозлить врага, чтобы он был сбит с цели и получил –2 к проверкам навыков на 1 и более раундов
Пронзающая атака*	БМА +12	Ваше оружие игнорирует 5 пунктов СУ и устойчивости к энергии противника
Проникающее заклинание	Способность творить заклинания 4 круга	Ваши заклинания игнорируют 5 пунктов СУ и устойчивости к энергии противника
Прыжок в укрытие*	Базовый бонус Реакции +2	Вы распластываетесь в соседней клетке и совершаете двойной бросок при испытании Реакции
Реактивный	—	Увеличение скорости бега, удвоение длины и высоты прыжков
Слаженный огонь*	БМА +1	+1 к дистанционным атакам союзников по врагам на контролируемых вами клетках
Стальная воля	—	+2 к испытаниям Воли
Стальная воля+	Стальная воля, уровень персонажа 5	Переброс испытания Воли за 1 ПР
Телохранитель*	—	Вы можете в качестве ответного действия дать соседнему союзнику +2 к КБ
Живой щит*	Телохранитель	Вы можете принять урон успешной атаки по союзнику на себя
Техномант-любитель	Инт 15, уровень персонажа 5, отсутствие уровней в классе техноманта	Вы получаете способность творить заклинания техноманта низких кругов
Убийственная меткость*	БМА +1	–2 к атакам оружием в обмен на более высокий урон
Уверенное владение оружием*	Обращение с выбранным оружием	+1 к атакам выбранным типом оружия
Универсальное владение оружием*	Уверенное владение оружием	+1 к атакам всем оружием, с которым вы умеете обращаться
Улучшенная инициатива*	—	+4 к проверкам инициативы
Улучшенный критический удар*	БМА +8	СЛ эффектов при ваших критических ударах возрастает на 2
Умелый верхолаз	Атлетика (5 пунктов)	Вы получаете скорость лазания, равную наземной

ТАБЛИЦА 6–1: ЧЕРТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ЧЕРТА	ТРЕБОВАНИЯ	ПРЕИМУЩЕСТВА
Умелый пловец	Атлетика (5 пунктов)	Вы получаете скорость плавания, равную наземной
Упредительный выстрел*	—	+2 к атаке в ближнем бою против цели, которой вы нанесли урон дистанционной атакой
Урон нежити	Проведение исцеляющей энергии (дарованная сила), 1 уровень мистика	Вы можете потратить ячейку заклинания при проведении исцеляющей энергии, чтобы также нанести урон нежити
Финт+*	—	Финт в качестве сопутствующего действия
Финт++*	БМА +6, Финт+	Противник застигнут врасплох на 1 раунд после финта
Шумный сбой*	Запугивание (3 пункта), Компьютеры (3 пункта)	Вмешательство в работу устройств, вызывающее у целей потрясение на 1 и более раундов
Эксперт	—	Один навык получает бонус +3 (интуитивный)

*Это боевая черта, которая может быть взята как дополнительная черта солдата.

Баррикадирование [боевая]

Вы можете создавать временное укрытие из подручных средств.

- **Требования:** Инженерное дело (1 пункт).
- **Преимущества:** в качестве сопутствующего действия вы можете соорудить на одной из соседних клеток укрытие из различных предметов, которые по отдельности либо слишком хрупкие, либо слишком маленькие, чтобы от чего-то защитить. Ведущий определяет, достаточно ли в округе подобных предметов, но в большинстве городов и дикой местности (если она не описана как пустынная) найдётся достаточно материалов для постройки хотя бы одной временной баррикады. Баррикада даёт частичное укрытие от атак, линия досягаемости которых проходит через неё. Если баррикаду построить на клетке, уже дающей частичное укрытие, она будет давать обычное укрытие. Подробнее укрытие описано на стр. 254.

  Баррикада не отличается особой прочностью. При определении её твёрдости и ПЗ она считается предметом снаряжения с уровнем, равным половине пунктов, вложенных вами в Инженерное дело (минимум 1 уровень). Кроме этого, как только в существо рядом с ней или в неё саму попадает атака, баррикада разваливается через 1d4 раундов в начале вашего хода (если атака не уничтожила её сразу). Как правило, вам не хватит материалов, чтобы построить вторую баррикаду в том же месте, если вы не находитесь в какой-то особо подходящей для этого местности (на усмотрение ведущего).

Боевая магия [боевая]

Вы менее уязвимы при сотворении заклинаний.

- **Требования:** способность творить заклинания 2 круга.
- **Преимущества:** вы получаете бонус +2 к КБ и испытаниям против внеочередных атак и подготовленных действий, которые вы спровоцировали сотворением заклинания.

Боевая смекалка [боевая]

Вы приспосабливаете свой стиль боя под текущие условия сражения.

- **Требования:** три и более боевые черты.
- **Преимущества:** выберите три боевые черты, которых у вас ещё нет, но чьим требованиям вы соответствуете. Один раз в день вы можете потратить сопутствующее действие, чтобы на 1 минуту получить преимущества одной из этих черт. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень, вы можете заменить одну из этих трёх черт другой, которой у вас нет, но требованиям которой вы соответствуете.

Боевой манёвр+ [боевая]

Вы особенно хорошо выполняете один из боевых манёвров.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** выберите один из боевых манёвров (грязный приём, захват, перестановка, разоружение, разрушение, сбивание с ног или таран). Ваши проверки атаки для проведения данного манёвра получают бонус +4.
- **Примечание:** эту черту можно брать несколько раз. Её преимущества не складываются. Каждый раз вам нужно выбирать новый боевой манёвр.

Бой вслепую [боевая]

Вы умеете драться с противником, которого плохо видно или не видно вообще.

- **Преимущества:** когда в ближнем бою вам приходится проходить проверку вероятности промаха из-за плохой видимости (см. стр. 253), вы можете один раз перебросить неудачный бросок d% (см. стр. 243).

  При атаках невидимых для вас противников в ближнем бою вы больше не считаетесь застигнутым врасплох и можете отступить от существ, которых не видите. Вам не нужно совершать проверки Акробатики, чтобы двигаться вслепую с полной скоростью.

Бойня [боевая]

Вы можете одним махом поразить двух врагов.

- **Требования:** Сил 13, БМА +1.
- **Преимущества:** в качестве основного действия вы можете один раз атаковать противника в зоне досягаемости. Если вы попадаете, то наносите обычный урон и можете совершить дополнительную атаку в ближнем бою (с полным БМА) по противнику, стоящему на соседней клетке с первым и также находящемуся в вашей зоне досягаемости. Вы можете таким образом предпринять только одну дополнительную атаку в раунд. Применив эту черту, вы получаете штраф –2 к КБ до начала вашего следующего хода.

Бойня+ [боевая]

Вы можете одним махом поразить несколько врагов вокруг себя.

- **Требования:** Сил 13, БМА +4, Бойня.
- **Преимущества:** когда при использовании черты Бойня вы успешно атакуете второго противника, вы можете потратить 1 ПР, чтобы продолжать атаковать противников, стоящих на соседних клетках с предыдущими и находящихся в вашей зоне досягаемости. Следующего противника можно атаковать

только в случае, если вы попали по предыдущему. При этом нельзя атаковать каждого противника больше одного раза в ходе этого действия.

Болтун

Ваша болтовня заставляет противника прозевать начало боя.

- **Требования:** Блеф (5 пунктов).
- **Преимущества:** вы заговариваете противнику зубы, в результате чего начало боя застаёт его врасплох. Эту способность можно применять, только если вы можете общаться с этим существом (оно должно видеть или слышать вас и понимать, что вы говорите) перед началом боя. Вы должны продолжать общение, пока сражение не начнётся. Вы не можете применять эту способность, если сами провоцируете боевые действия или не осведомлены об их начале.

  Когда ведущий объявляет начало боя, вы можете потратить 1 ПР до проверки инициативы, чтобы совершить проверку Блефа против одного существа, на которого может подействовать эта способность. СЛ проверки равна 15 + общий бонус Внимания цели либо 20 + 1,5 × КО цели (в зависимости от того, что больше). В случае успеха цель не осведомлена о начале боя, что позволяет всем остальным существам (включая вас) действовать в предбоевом раунде. Существо, к которому вы применили эту способность (вне зависимости от успешности), становится невосприимчиво к ней на 24 часа.

Быстрое выхватывание [боевая]

Вы умеете быстро выхватывать оружие.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** выхватывание оружия для вас — быстрое действие. Когда вы совершаете действие атаки или полной атаки метательным оружием, выхватывание оружия считается частью атаки. В качестве сопутствующего действия вы можете выхватить спрятанное оружие (см. «Ловкость рук» на стр. 145).
- **Без черты:** выхватывание оружия является сопутствующим действием или (если у вас БМА +1 или выше) его частью. Выхватить спрятанное оружие — основное действие.

Быстроногий [боевая]

Вы передвигаетесь быстрее других.

- **Преимущества:** пока на вас лёгкая броня или нет брони, ваша наземная скорость увеличивается на 10 футов. Если вы нагружены, наземная скорость увеличивается только на 5 футов, а если перегружены, то ваша скорость снижается до 10 футов.

Великая экстрасенсорная сила

Вы обладаете выдающимися экстрасенсорными способностями.

- **Требования:** Хар 15, Малая экстрасенсорная сила, Экстрасенсорная сила, уровень персонажа 7.
- **Преимущества:** выберите одно из заклинаний 2 круга: *предвидение* или *состояние*. Вы можете один раз в день применять выбранное заклинание как псевдозаклинание, используя уровень персонажа в качестве УЗ.

Вёрткий стрелок [боевая]

Вы менее уязвимы при совершении дистанционных атак.

- **Требования:** Лвк 15, БМА +6.
- **Преимущества:** вы получаете бонус +3 к КБ против внеочередных атак, которые вы спровоцировали своей дистанционной атакой.

Взаимодополняющие навыки

Вы понимаете, как два навыка могут сочетаться друг с другом.

- **Преимущества:** выберите два навыка — для вас они становятся классовыми. Если один или оба этих навыка уже классовые, вы вместо этого получаете к их проверкам бонус +2 (интуитивный).
- **Примечание:** вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты не складываются. Каждый раз вы должны выбирать два новых навыка.

Внушительная стойкость

У вас повышенная сопротивляемость ядам, болезням и иным недомоганиям.

- **Преимущества:** вы получаете +2 к испытаниям Стойкости.

Внушительная стойкость+

У вас исключительная сопротивляемость ядам, болезням и иным недомоганиям.

- **Требования:** Внушительная стойкость, уровень персонажа 5.
- **Преимущества:** вы можете потратить 1 ПР, чтобы перебросить испытание Стойкости при провале (см. стр. 243).

Волшебный удар [боевая]

Вы наполняете своё оружие собственной магической энергией.

- **Требования:** способность творить заклинания.
- **Преимущества:** ваши ближние и дистанционные атаки считаются магическими при преодолении СУ и в прочих ситуациях, например, когда вы атакуете бестелесных существ.

Выдёргивание чеки [боевая]

Вы можете вытащить чеку из гранаты противника.

- **Требования:** Боевой манёвр+ (разоружение).
- **Преимущества:** когда вы успешно проводите манёвр разоружения против противника, у которого, по вашим сведениям, есть гранаты, вы можете активировать одну из его гранат вместо того, чтобы выбить оружие у него из рук. Вы можете активировать гранату, если она находится у противника под рукой и готова к применению (а не лежит в глубинах рюкзака). Граната взрывается в конце вашего текущего хода, если не оснащена взрывателем замедленного действия (в результате чего её срабатывание может произойти через 1 или больше раундов после активации).

  Противник получает –2 к испытанию против этой гранаты, а радиус её взрыва вдвое меньше обычного.

Выпад [боевая]

Вы умеете дотягиваться до противников за пределами вашей зоны досягаемости.

- **Требования:** БМА +6.
- **Преимущества:** вы можете увеличить зону досягаемости своих атак в ближнем бою на 5 футов до конца своего хода, получив штраф –2 к КБ до начала своего следующего хода. Вы должны объявить, что применяете эту способность, до того, как предпримете любую атаку.

Выстрел на бегу [боевая]

Вы можете переместиться, выстрелить из дистанционного оружия и снова переместиться до того, как враг отреагирует.

- **Требования:** Лвк 15, БМА +4, Подвижность.
- **Преимущества:** в качестве действия полного хода вы можете переместиться на расстояние вплоть до значения вашей скорости и предпринять одиночную дистанционную атаку в любой момент во время движения. Если вы обладаете классовой особенностью обманная атака (см. стр. 85), то при использовании дистанционного оружия вы можете перемещаться в любой момент во время её применения (а не только до атаки).
- **Без черты:** вы можете двигаться исключительно либо до, либо после атаки дистанционным оружием.

Дальний выстрел [боевая]

Вы точнее стреляете и метаете оружие на дальние дистанции.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** штраф к атакам дистанционным оружием составляет для вас всего –1 за каждый полный шаг дистанции между вами и целью.
- **Без черты:** штраф к атакам дистанционным оружием составляет –2 за каждый полный шаг дистанции между вами и целью.

Двужильный

Вы особенно живучи и легко переносите суровые условия и длительные нагрузки.

- **Преимущества:** за каждый из имеющихся уровней персонажа (и каждый раз, когда получаете новый уровень) вы получаете 1 дополнительный ПЖ. Помимо этого, вы получаете +4 к проверкам Выносливости для продолжения бега или задержки дыхания, а также чтобы избежать урона от марш-броска, жажды и голода. Вы также получаете +4 к испытаниям Стойкости при попытках избежать урона от жары и холода, вредоносных эффектов плотных и разреженных атмосфер, чтобы избежать удушья в густом дыму или утомления, вызванного недостатком сна.

Железная решимость

Силе вашей решимости можно только позавидовать.

- **Требования:** уровень персонажа 5.
- **Преимущества:** запас ваших ПР увеличивается на 2.

Живой щит [боевая]

Вы подвергаете себя опасности, чтобы защитить союзников.

- **Требования:** Телохранитель.
- **Преимущества:** когда по союзнику, КБ которого вы увеличили при помощи черты Телохранитель, попадает атака, вы можете принять её на себя. Вы получаете весь урон и сопутствующие эффекты, и ничто другое больше не может её перенаправить. Вы не тратите на это действий, но в каждом раунде подобным образом можно перехватить только одну атаку.

Завуалированная угроза

Вы можете быть настолько деликатны, что даже те, кому вы угрожаете, не до конца поймут это.

- **Требования:** Хар 15, Запугивание (1 пункт).
- **Преимущества:** когда вы успешно применили Запугивание, угрожая существу, то после окончания действия угрозы его отношение к вам станет безразличным, а не враждебным.

Задержание [боевая]

Вы не позволяете противникам проскользнуть мимо вас.

- **Преимущества:** когда противник провоцирует внеочередную атаку, пытаясь покинуть контролируемую вами клетку, вы можете в качестве ответного действия совершить атаку в ближнем бою против ККБ цели + 8. В случае успеха противник не может двигаться до конца своего хода. Он может использовать любые оставшиеся у него действия, но не покинуть эту клетку.

Задержание+ [боевая]

Мимо вас не пролетит даже муха.

- **Требования:** Задержание.
- **Преимущества:** вы получаете бонус +4 к проверке атаки, совершаемой при Задержании.

Заклинатель-эксперт

Благодаря разработанным вами методам вашим заклинаниям труднее противостоять.

- **Требования:** способность творить заклинания, уровень персонажа 3.
- **Преимущества:** добавьте +1 к СЛ испытаний против ваших заклинаний. На 11 уровне этот бонус возрастает до +2, а на 17 уровне — до +3. К псевдозаклинаниям бонус не применяется.

Крепкий орешек

Вас трудно убить. Даже когда вы смертельно ранены, вы способны быстро стабилизироваться.

- **Преимущества:** находясь при смерти, вы можете потратить ПР на стабилизацию и 1 ПР на продолжение боя (восстанавливая 1 ПЗ) в одном и том же раунде.
- **Без черты:** вы можете тратить ПР на стабилизацию и продолжение боя только в разных раундах.

Крупица дарованной силы

В вас проявились слабые признаки мистических сил.

- **Требования:** Мдр 15, уровень персонажа 5, отсутствие уровней в классе мистика.
- **Преимущества:** выберите два заклинания мистика 0 круга и одно заклинание мистика 1 круга. Вы можете неограниченно

применять заклинания 0 круга, а заклинание 1 круга — один раз в день за каждые 3 уровня персонажа. УЗ равен уровню персонажа, а ключевой характеристикой для этих заклинаний служит Мудрость. Если впоследствии вы получите уровни в классе мистика, вы лишитесь указанных преимуществ, но сможете заменить эту черту либо Преодолевающей магией, либо Заклинателем-экспертом.

Лёгкая поступь [боевая]

Вы легко преодолеваете небольшие препятствия.

- **Требования:** Лвк 15.
- **Преимущества:** при перемещении вы каждый раунд преодолеваете 20 футов пересечённой местности, как если бы это была ровная поверхность. Эта черта также позволяет вам делать осторожный шаг на пересечённую местность.

Лихой пилот

Вы выжимаете максимум из любой техники, позволяющей летать.

- **Требования:** Пилотирование (5 пунктов).
- **Преимущества:** когда вы используете приспособление для полёта (к ним относятся и магические предметы, но на заклинания или естественный полёт черта не действует), ваша скорость полёта увеличивается на 10 футов. При управлении летающим ТС скорость его полёта увеличивается на 10 (но на его максимальную и стратегическую скорость это никак не влияет). Если вы выступаете в роли пилота в космическом бою, скорость вашего звездолёта увеличивается на 1.

Магоборец

Ваши тело и разум устойчивы к магии.

- **Требования:** отсутствие возможности творить заклинания или псевдозаклинания.
- **Преимущества:** вы получаете бонус +2 (интуитивный) к испытаниям против заклинаний и псевдозаклинаний. Если впоследствии вы получите возможность применять заклинания или псевдозаклинания, вы лишитесь указанных преимуществ, но сможете заменить эту черту либо Внушительной стойкостью, либо Молниеносной реакцией, либо Стальной волей, либо улучшенной версией любой из этих черт (например, Стальная воля+), если вы соответствуете её требованиям.

Малая экстрасенсорная сила

Вы обладаете слабыми экстрасенсорными способностями.

- **Требования:** Хар 11.
- **Преимущества:** выберите одно из перечисленных заклинаний 0 круга: *пляшущие огоньки*, *психокинетическая рука*, *телекинетический снаряд* или *телепатическое сообщение*. Вы можете три раза в день применять выбранное заклинание как псевдозаклинание, используя уровень персонажа в качестве УЗ.
- **Примечание:** эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз вы должны выбирать новое заклинание из списка.

Мастер боевых искусств [боевая]

Ваша тренировка делает вас смертоносным даже без оружия и позволяет атаковать ногами и даже головой.

- **Преимущества:** урон ваших безоружных атак увеличивается до 1d6 на 4 уровне, 2d6 на 8 уровне, 3d6 на 12 уровне, 5d6 на 15 уровне и 7d6 на 20 уровне. Вы контролируете клетки в зоне досягаемости ваших безоружных атак даже тогда, когда у вас заняты все руки. Если вы не можете двигаться, опутаны или неспособны использовать обе ноги (или другие конечности, заменяющие ноги), вы лишаетесь возможности совершать безоружные удары без помощи рук. При совершении безоружных ударов без помощи рук вы лишь наносите урон и не можете использовать их для боевых манёвров или подобных способностей.
- **Без черты:** вы не контролируете клеток, если не вооружены, а для совершения безоружной атаки вам требуется свободная рука.

Мастер-ремесленник

Вы создаёте вещи быстрее, чем многие другие.

- **Требования:** Биологические науки, Инженерное дело, Компьютеры, Мистицизм, соответствующая Профессия или Физические науки (5 пунктов).
- **Преимущества:** выберите один навык с требуемым количеством пунктов, позволяющий вам создавать предметы. При использовании этого навыка вы создаёте предметы вдвое быстрее.
- **Примечание:** эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз она должна применяться к другому навыку, в котором есть необходимое количество пунктов.

Многорукий боец [боевая]

Вы научились сражаться, держа в руках больше одного оружия, и умеете пользоваться этим преимуществом.

- **Преимущества:** когда вы совершаете полную атаку, используя два и более короткоствольных оружия или оружия ближнего боя со свойством «оперативное» (см. стр. 181), штраф за проведение полной атаки снижается на 1.

Молниеносная реакция

Вы быстро реагируете на опасность.

- **Преимущества:** вы получаете +2 к испытаниям Реакции.

Молниеносная реакция+

Вы умеете уворачиваться от окружающих опасностей.

- **Требования:** Молниеносная реакция, уровень персонажа 5.
- **Преимущества:** вы можете потратить 1 ПР, чтобы перебросить испытание Реакции при провале (см. стр. 243).

Неваляшка [боевая]

Вы умеете быстро вскакивать на ноги.

- **Требования:** Акробатика (1 пункт).
- **Преимущества:** когда вы распластаны, вы тратите на вставание быстрое действие вместо сопутствующего.

Ношение лёгкой брони [боевая]

Вы хорошо умеете двигаться в лёгкой броне.

- **Преимущества:** вы умеете носить лёгкую броню (см. стр. 242).

Ношение силовой брони [боевая]

Вы знаете, как правильно использовать силовую броню.

- **Требования:** Сил 13, БМА +5, Ношение лёгкой брони, Ношение тяжёлой брони.
- **Преимущества:** вы умеете носить силовую броню (см. стр. 242).

Ношение тяжёлой брони [боевая]

Вы хорошо умеете двигаться в тяжёлой броне.

- **Требования:** Сил 13, Ношение лёгкой брони.
- **Преимущества:** вы умеете носить тяжёлую броню (см. стр. 242).

Обращение с высокотехнологичным оружием ближнего боя [боевая]

Вы умеете использовать высокотехнологичное оружие ближнего боя.

- **Требования:** Обращение с простым оружием ближнего боя.

- **Преимущества:** вы умеете обращаться с высокотехнологичным оружием ближнего боя (см. «Обращение с оружием» на стр. 243).

Обращение с гранатами [боевая]

Вы умеете использовать гранаты.

- **Преимущества:** вы умеете обращаться с гранатами (см. «Обращение с оружием» на стр. 243).

Обращение с длинноствольным оружием [боевая]

Вы умеете использовать длинноствольное оружие.

- **Требования:** Обращение с коротконствольным оружием.
- **Преимущества:** вы умеете обращаться с длинноствольным оружием (см. «Обращение с оружием» на стр. 243).

Обращение с коротконствольным оружием [боевая]

Вы умеете использовать коротконствольное оружие.

- **Преимущества:** вы умеете обращаться с коротконствольным оружием (см. «Обращение с оружием» на стр. 243).

Обращение с особым оружием [боевая]

Вы умеете использовать особое оружие.

- **Требования:** Обращение с коротконствольным оружием или Обращение с простым оружием ближнего боя (см. ниже).
- **Преимущества:** вы умеете обращаться с одним особым оружием (см. «Обращение с оружием» на стр. 243) по своему выбору. Если вы выбрали особое оружие ближнего боя, вы должны уметь обращаться с простым оружием ближнего боя. Если вы выбрали особое дистанционное оружие, вы должны уметь обращаться с коротконствольным оружием. Если у одного и того же особого оружия существует несколько различных моделей, вы умеете обращаться с каждой из них.
- **Примечание:** вы можете брать эту черту несколько раз. Каждый раз вы должны выбирать новое особое оружие.

Обращение с простым оружием ближнего боя [боевая]

Вы умеете использовать простое оружие ближнего боя.

- **Преимущества:** вы умеете обращаться с простым оружием ближнего боя (см. «Обращение с оружием» на стр. 243).

Обращение с тяжёлым оружием [боевая]

Вы умеете использовать тяжёлое оружие.

- **Требования:** Сил 13, Обращение с длинноствольным оружием, Обращение с коротконствольным оружием.
- **Преимущества:** вы умеете обращаться с тяжёлым оружием (см. «Обращение с оружием» на стр. 243).

Обращение со снайперским оружием [боевая]

Вы умеете использовать снайперское оружие.

- **Преимущества:** вы умеете обращаться со снайперским оружием (см. «Обращение с оружием» на стр. 243).

Обстрел [боевая]

Ваша многорукость позволяет вам вести шквальный огонь

- **Требования:** БМА +1, четыре и более руки.
- **Преимущества:** если вы используете четыре или более одинаковых единицы коротконствольного оружия, то при совершении полной атаки вы можете стрелять из них одновременно: эффект аналогичен стрельбе из автоматического оружия (см. стр. 180). Вы полностью расходуете все заряженные в это оружие боеприпасы. Атака считается автоматическим огнём. Для определения максимального количества возможных целей суммируйте общее количество израсходованных для этой атаки боеприпасов.

Огонь по своим [боевая]

Вы можете хитростью заставить противника стрелять не туда, куда он хотел.

- **Требования:** Блеф (5 пунктов).
- **Преимущества:** когда дистанционная атака противника промахивается по вам, вы можете в качестве ответного действия совершить проверку Блефа, чтобы перенаправить её в другую цель. Новая цель должна находиться на соседней с вами клетке и на линии видимости и досягаемости атаковавшего противника. СЛ проверки равна 10 + общий бонус Проницательности атакующего либо 10 + 1,5 × КО атакующего (в зависимости от того, что больше). Вы не можете взять 10 для этой проверки. В случае успеха противник перебрасывает (см. стр. 243) проверку атаки (с теми же бонусами) против КБ новой цели.

  Если существо (любое, а не только атаковавший или его новая цель) обнаруживает, как вы применяете эту черту, вы не можете использовать её для перенаправления атак этого существа в течение 24 часов.

Опытный медик

Вы считаетесь экспертом в медицинских науках и уходе за больными.

- **Требования:** Биологические науки (1 пункт), Медицина (1 пункт), Физические науки (1 пункт).
- **Преимущества:** вы можете сочетать применение навыка Медицины и медпластыря или спрей-плоти, чтобы в качестве действия полного хода лечить смертельный урон. Если у вас есть способность, благодаря которой вы можете лечить смертельный урон чаще, но тратите на это больше времени (например, особенность посланника хирург), вы не можете использовать эту черту, чтобы ускорить лечение. Когда вы применяете медпластырь или спрей-плоть подобным образом, они не оказывают своего обычного действия. Кроме этого, вы можете использовать Медицину для продолжительного ухода, имея под рукой только аптечку.
- **Без черты:** лечение смертельного урона занимает 1 минуту, а для продолжительного ухода требуется медицинская лаборатория или медотсек.

Ответный удар [боевая]

Вы можете бить по врагам, атакующим вас из-за пределов вашей зоны досягаемости, ударяя по тянущимся к вам конечностям или оружию.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** вы можете подготовить действие, чтобы совершить атаку в ближнем бою по противнику, который атакует вас оружием ближнего боя, даже если он находится вне вашей зоны досягаемости.

Отклонение снарядов [боевая]

Вы умеете отбивать снаряды оружием ближнего боя.

- **Требования:** БМА +8.
- **Преимущества:** когда по вам должна попасть дистанционная атака заклинанием или оружием, наносящая энергетический или кинетический урон, вы можете потратить 1 ПР в качестве ответного действия, чтобы совершить атаку оружием ближнего боя (не архаичным), наносящим урон той же категории (энергетический или кинетический). Эта атака получает

бонус +5. В случае если её результат превышает результат атаки, которая должна была по вам попасть, вы успеваете отклонить атаку и она промахивается. Черта не работает против атак по области, даже если для них нужна проверка попадания (конусное оружие), и не может применяться, если вы неспособны совершить атаку подходящим оружием.

Отражение снарядов [боевая]

Вы умеете перенаправлять снаряды оружием ближнего боя.

- **Требования:** БМА +16, Отклонение снарядов.
- **Преимущества:** когда вы успешно отклонили атаку при помощи черты Отклонение снарядов, вы можете дополнительно потратить 1 ПР, чтобы перенаправить эту атаку в другую цель, находящуюся в пределах 60 футов, если у вас есть линия досягаемости до неё. Совершите дистанционную атаку со штрафом –4 против соответствующего КБ новой цели. При успехе цель получает урон, как если бы атака была изначально направлена в неё.

Повышенная устойчивость

Ваше тело менее восприимчиво к одному из типов урона.

- **Требования:** БМА +4.
- **Преимущества:** выберите либо кинетический урон, либо один из типов энергетического (звук, кислота, огонь, холод или электричество). Выбрав кинетический урон, вы получаете СУ, равное вашему БМА. При выборе одного из типов энергии вы получаете устойчивость к этому типу энергии, равную вашему БМА.

Подавляющий огонь [боевая]

Вы можете использовать автоматическое оружие, чтобы создать область прикрывающего или отвлекающего огня.

- **Требования:** БМА +1, Обращение с тяжёлым оружием.
- **Преимущества:** в качестве действия полного хода вы можете использовать дистанционное оружие со свойством «автоматическое», чтобы создать конус прикрывающего или отвлекающего огня. Длина конуса равна половине шага дистанции оружия. Для применения способности требуется потратить 10 зарядов или патронов и выбрать прикрывающий либо отвлекающий огонь. Совершите одну проверку дистанционной атаки с бонусом +4 и сравните результат с КБ всех существ в области действия — если КБ существа меньше или равен результату атаки, оно попадает под действие выбранного эффекта. Если вы осуществляете прикрывающий огонь, выберите одного союзника, который получит бонус прикрывающего огня к КБ.

Подвижное прикрытие [боевая]

Вы можете использовать прикрывающий огонь, чтобы облегчить союзнику перемещение.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** вместо того чтобы использовать прикрывающий огонь обычным образом, вы можете с его помощью дать союзнику бонус +4 к следующей проверке Акробатики для переката, если она будет совершена до конца вашего следующего хода.

Подвижность [боевая]

Вы легко двигаетесь сквозь гущу сражения.

- **Требования:** Лвк 13.
- **Преимущества:** вы получаете бонус +4 к КБ против внеочередных атак, которые провоцируете, когда покидаете контролируемую противником клетку.

Подножка [боевая]

Когда вас сбивают с ног, вы можете уронить противника вместе с собой.

- **Преимущества:** когда противник успешно применяет боевой манёвр, чтобы сбить вас с ног, вы в качестве ответного действия можете попытаться боевым манёвром сбить с ног противника рядом с вами.

Преграда [боевая]

Вы можете догнать противника, пытающегося отойти от вас.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** когда противник на соседней клетке пытается сделать осторожный шаг прочь от вас, вы можете тут же в качестве ответного действия сделать осторожный шаг, если при этом снова окажетесь рядом с этим противником.

Преодолевающая магия

Ваши заклинания хорошо преодолевают устойчивость к магии.

- **Преимущества:** вы получаете +2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ (см. стр. 265).

Преодолевающая магия+

Ваши заклинания ещё лучше преодолевают устойчивость к магии.

- **Требования:** Преодолевающая магия.
- **Преимущества:** вы получаете ещё +2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ существа. Этот бонус складывается с полученным от черты Преодолевающая магия.

Привлечение внимания

Вы можете отвлечь внимание на себя, позволяя союзникам скрыться.

- **Преимущества:** когда вы успешно использовали Блеф, чтобы совершить отвлекающий манёвр, вы можете позволить союзнику провести проверку Скрытности, чтобы спрятаться (вместо того чтобы спрятаться самому). Помочь можно сразу нескольким союзникам, но вы получаете штраф –5 к проверке Блефа за каждого союзника, кроме первого, а в случае провала этой проверки спрятаться не удастся никому.
- **Без черты:** при использовании Блефа для отвлекающего манёвра пытаться применить Скрытность можете только вы сами.

Привычное оружие [боевая]

Вы знаете, как наносить больше урона оружием, которым представители вашего класса обычно не пользуются.

- **Требования:** уровень персонажа 3, Обращение с выбранным типом оружия.
- **Преимущества:** выберите один из типов оружия (коротствольное, длинноствольное, тяжёлое и так далее). Этот тип оружия становится для вас привычным: вы добавляете значение своего уровня персонажа к урону, наносимому оружием этого типа (½ значения уровня для коротствольного оружия и оружия ближнего боя со свойством «оперативное»). Гранаты не могут быть привычным оружием.

Провоцирование

Вы умеете выводить противника из себя.

- **Требования:** Дипломатия (5 пунктов), Запугивание (5 пунктов).
- **Преимущества:** в качестве основного действия вы можете разозлить противника, который видит и слышит вас, совершив проверку Дипломатии или Запугивания (СЛ равна 10 + общий бонус Проницательности противника либо 15 + 1,5 × КО противника, в зависимости от того, что больше). В случае успеха противник

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

сбит с цели и получает –2 ко всем проверкам навыков на 1 раунд + 1 дополнительный раунд за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превысил её сложность, или до тех пор, пока он не атакует вас, не заставит проходить испытание или не нанесёт вам урон (смотря что раньше). Когда вы попытались спровоцировать противника, он становится невосприимчив к этой способности на 24 часа. Это способность с дескриптором «язык».

Пронзающая атака [боевая]

Ваши атаки неизменно находят слабые места в защите противника.

- **Требования:** БМА +12.
- **Преимущества:** СУ и устойчивость к энергии цели против ваших атак оружием снижаются на 5.

Проникающее заклинание

Ваши заклинания неизменно находят слабые места в защите противника.

- **Требования:** способность творить заклинания 4 круга.
- **Преимущества:** СУ и устойчивость к энергии цели против урона от ваших заклинаний снижаются на 5.

Прощальный выстрел [боевая]

При отступлении вы успеваете напоследок выстрелить по врагу.

- **Требования:** Лвк 15, БМА +6, Выстрел на бегу, Подвижность.
- **Преимущества:** совершая действие отступления, вы можете предпринять одну дистанционную атаку в любой момент во время движения. Если вы обладаете классовой особенностью обманная атака и вооружены подходящим оружием, вы можете добавить урон этой способности к атаке при отступлении. После применения этой способности вы можете использовать её повторно только после того, как потратите 10 минут для восстановления ПЖ.
- **Без черты:** вы не можете атаковать при отступлении.

Прыжок в укрытие [боевая]

Вы знаете, как быстро покинуть опасную область.

- **Требования:** базовый бонус Реакции +2.
- **Преимущества:** когда вы проходите испытание Реакции против атаки или эффекта, воздействующих на область, вы можете распластаться в соседней клетке и совершить двойной бросок для испытания (применяется лучший результат). Если вашу клетку контролировал противник, это перемещение провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам.

Реактивный

Вы потрясающе быстро бегаете и способны совершать огромные прыжки.

- **Преимущества:** при беге вы передвигаетесь на расстояние вплоть до шестикратного значения наземной скорости и при этом не считаетесь застигнутым врасплох. Кроме этого, вы прыгаете вдвое дальше и вдвое выше.
- **Без черты:** при беге вы передвигаетесь на расстояние вплоть до четырёхкратного значения наземной скорости, но при этом считаетесь застигнутым врасплох.

Слаженный огонь [боевая]

Ловким манёвром вы способны подвести противника прямиком под огонь ваших союзников.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** когда вы вооружены оружием ближнего боя и контролируете клетку противника, дистанционные атаки всех союзников по этому противнику получают бонус +1 к проверкам попадания, если вы при этом не даёте врагу укрытия, находясь на их линии видимости.

Смещение [боевая]

Вы можете уйти в сторону от удара противника.

- **Требования:** Лвк 15, Подвижность или классовая особенность обманная атака.

- **Преимущества:** когда противник промахивается по вам атакой в ближнем бою, вы в качестве ответного действия можете совершить осторожный шаг на другую клетку, контролируемую этим противником. В этом случае в следующий свой ход вы не можете сделать осторожный шаг; если же вы совершаете действие для перемещения, то общее расстояние, на которое вы можете переместиться, уменьшается на 5 футов.

Смещение+ [боевая]

Вы не теряете подвижности, уходя от ударов противника в ближнем бою.

- **Требования:** Лвк 17, Подвижность или классовая особенность обманная атака, Смещение.
- **Преимущества:** когда вы применяете Смещение после промаха противника, то в следующий свой ход всё равно можете сделать осторожный шаг либо переместиться на расстояние вплоть до значения вашей скорости в качестве действия.
- **Без черты:** при использовании черты Смещение в следующий свой ход вы перемещаетесь на 5 футов меньше и не можете совершать осторожный шаг.

Сотворение на бегу

Вы можете переместиться, сотворить заклинание и снова переместиться до того, как враг успеет отреагировать.

- **Требования:** ключевая характеристика 15, Лвк 15, Подвижность, УЗ 4.
- **Преимущества:** в качестве действия полного хода вы можете переместиться на расстояние вплоть до значения скорости и сотворить одно заклинание (если его сотворение занимает не дольше основного действия) в любой момент во время движения. Если вы обладаете сверхъестественной способностью, применение которой занимает не дольше основного действия, вы можете использовать её при движении вместо заклинания.
- **Без черты:** вы можете двигаться исключительно либо до, либо после сотворения заклинания.

Стальная воля

Вы менее восприимчивы к воздействиям на разум.

- **Преимущества:** вы получаете +2 к испытаниям Воли.

Стальная воля+

Ясность мысли защищает вас от атак, направленных на разум.

- **Требования:** Стальная воля, уровень персонажа 5.
- **Преимущества:** вы можете потратить 1 ПР, чтобы перебросить испытание Воли при провале (см. стр. 243).

Телохранитель [боевая]

Вы можете попытаться защитить ближайших союзников от атак.

- **Преимущества:** когда стоящий рядом с вами союзник атакован, вы в качестве ответного действия можете дать ему бонус +2 (ситуативный) к КБ против этой атаки. В этом случае вы получаете штраф –2 к КБ до начала вашего следующего хода.

Техномант-любитель

Вы поверхностно освоили искусство магического программирования.

- **Требования:** Интеллект 15, уровень персонажа 5, отсутствие уровней в классе техноманта.
- **Преимущества:** выберите два заклинания техноманта 0 круга и одно заклинание техноманта 1 круга. Вы можете неограниченно применять эти заклинания 0 круга, а заклинание 1 круга — один раз в день за каждые 3 уровня персонажа. УЗ равен уровню персонажа, а ключевой характеристикой для этих заклинаний служит Интеллект. Если впоследствии вы получите уровни в классе техноманта, вы лишитесь указанных преимуществ, но сможете заменить эту черту либо на Преодолевающую магию, либо на Заклинателя-эксперта.

Убийственная меткость [боевая]

Вы можете поразить противника в слабое место, причиняя больше урона.

- **Требования:** БМА +1.
- **Преимущества:** когда вы совершаете действие атаки или полной атаки при помощи оружия (включая звёздное воплощение соляриона, но не заклинания или любые другие особые способности), вы можете получить штраф –2 к своим атакам, чтобы они наносили дополнительный урон в размере ½ вашего БМА (минимум 1).

Уверенное владение оружием [боевая]

Вы углублённо изучили один из типов оружия и гораздо увереннее поражаете цель.

- **Требования:** Обращение с выбранным типом оружия.
- **Преимущества:** выберите один из типов оружия (коротко-ствольное, длинноствольное, тяжёлое и так далее). Вы получаете +1 к атакам выбранным типом оружия. Если ваш БМА ниже значения вашего уровня персонажа (или количества уровней в классе вашего механика, если вы — дрон) на 3 и более, этот бонус увеличивается до +2.

Удар вдогонку [боевая]

Вы можете догнать противника, пытающегося отойти от вас, и совершить внеочередную атаку.

- **Требования:** Лвк 13, БМА +6, Преграда.
- **Преимущества:** когда вы используете черту Преграда, чтобы следовать за противником, вы можете переместиться на расстояние до 10 футов. Кроме этого, вы можете либо совершить внеочередную атаку по этому противнику, либо подождать, не спровоцирует ли он до конца своего хода другую внеочередную атаку. В любом из этих случаев внеочередная атака не учитывается в общем количестве действий, доступных вам в каждом раунде, — она считается частью ответного действия, совершаемого для Преграды.

Удар на проходе [боевая]

Вы можете быстро подскочить к врагу, ударить и отбежать, прежде чем он отреагирует.

- **Требования:** Лвк 13, БМА +4, Подвижность.
- **Преимущества:** в качестве действия полного хода вы можете переместиться и совершить одиночную атаку в ближнем бою или боевой манёвр, не провоцируя внеочередных атак от того, на кого нападаете. Вы способны двигаться и до, и после своей атаки, но до атаки вы обязаны пройти хотя бы 10 футов, а общее пройденное расстояние не должно превышать вашу скорость.

  Вы не можете применять эту черту, чтобы атаковать противника, стоящего рядом с вами в начале вашего хода. Если вы обладаете классовой особенностью обманная атака (см. стр. 85), то при использовании подходящего оружия ближнего боя вы можете перемещаться в любой момент во время её применения (а не только до атаки), не провоцируя внеочередных атак своей цели.

- **Без черты:** вы можете двигаться исключительно либо до, либо после атаки.

Улучшенная инициатива [Боевая]

Благодаря быстрым рефлексам вы действуете одним из первых.

- **Преимущества:** вы получаете +4 к проверкам инициативы.

Улучшенный критический удар [Боевая]

Оружие в ваших руках становится намного опаснее.

- **Требования:** БМА +8.
- **Преимущества:** при нанесении критического удара оружием СЛ испытания против его критических эффектов возрастает на 2.

Умелый верхолаз

Вы лазаете не хуже пауков и обезьян.

- **Требования:** Атлетика (5 пунктов).
- **Преимущества:** вы получаете скорость лазания, равную вашей наземной скорости.

Умелый пловец

Вы плаваете как рыба в воде.

- **Требования:** Атлетика (5 пунктов).
- **Преимущества:** вы получаете скорость плавания, равную вашей наземной скорости.

Универсальное владение оружием [Боевая]

Вы метко стреляете из любого знакомого вам оружия.

- **Требования:** Уверенное владение оружием (любым).
- **Преимущества:** преимущества Уверенного владения оружием распространяются на всё оружие, с которым вы умеете обращаться.

Универсальное привычное оружие [Боевая]

Вы знаете, как раскрыть весь потенциал оружия, которым представители вашего класса обычно не пользуются.

- **Требования:** Привычное оружие, уровень персонажа 3.
- **Преимущества:** всё оружие, с которым вы умеете обращаться и которое можно выбрать для черты Привычное оружие, становится для вас привычным (см. стр. 160).

Упредительный выстрел [Боевая]

Ваш выстрел приводит врага в смятение и открывает его для атаки вблизи.

- **Преимущества:** всякий раз, когда во время вашего первого хода в бою вы наносите противнику урон дистанционной атакой, вы получаете бонус +2 (ситуативный) к своей следующей атаке в ближнем бою против этого врага, если она будет совершена до конца вашего следующего хода.

Урон нежити

Вы можете использовать проведение исцеляющей энергии, чтобы наносить урон нежити.

- **Требования:** проведение исцеляющей энергии (дарованная сила), 1 уровень мистика.
- **Преимущества:** при использовании проведения исцеляющей энергии вы можете потратить ячейку заклинания мистика наивысшего доступного вам круга, чтобы не только исцелить союзников, но и нанести столько же урона всей враждебной нежити в области действия. Нежить может пройти испытание Воли, чтобы уменьшить урон вдвое (СЛ равна обычной СЛ вашей дарованной силы).

Финт+ [Боевая]

Вы умеете сбивать противника с толку.

- **Преимущества:** вы можете совершать проверки Блефа для финта в качестве сопутствующего действия.

Финт++ [Боевая]

Вы превосходно умеете сбивать противника с толку.

- **Требования:** БМА +6, Финт+.
- **Преимущества:** в результате вашего успешного финта противник считается застигнутым врасплох до конца вашего следующего хода.

Шумный сбой [Боевая]

Вы можете отвлекать внимание окружающих, взломав технологические устройства.

- **Требования:** Запугивание (3 пункта), Компьютеры (3 пункта).
- **Преимущества:** в качестве основного действия вы можете по беспроводному каналу заразить расположенные неподалёку технологические устройства быстродействующим вирусом, вызывающим непродолжительный системный сбой, во время которого устройства издают громкие звуки и ведут себя непредсказуемо.

  Целью этой способности становится 1 существо за уровень персонажа, все эти существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, иметь при себе технологические устройства или видеть и слышать их.

  Точное расположение подобных устройств определяется ведущим, но в большинстве общественных мест (за исключением низкотехнологичных районов) их достаточно для применения этой черты.

  В результате сбоя срабатывают сигнализации, автоматические устройства крутятся и раскачиваются, экраны ярко мигают и так далее.

  При успешной проверке навыка Компьютеры (СЛ = 15 + 1 за каждую цель + 1,5 × максимальный КО цели) все цели потрясены на 1 раунд + 1 дополнительный раунд за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превысил её сложность.

  Противник, ставший целью этой способности, невосприимчив к её действию на 24 часа.

Эксперт

Использование одного из навыков дается вам особенно хорошо.

- **Преимущества:** выберите навык. Вы получаете бонус +3 (интуитивный) ко всем проверкам этого навыка.
- **Примечание:** эту черту можно брать несколько раз. Её эффекты не складываются. Каждый раз она должна применяться к другому навыку.

Экстрасенсорная сила

Вы обладаете экстрасенсорными способностями.

- **Требования:** Хар 13, Малая экстрасенсорная сила, уровень персонажа 4.
- **Преимущества:** выберите одно из перечисленных заклинаний 1 круга: *обнаружение мыслей*, *понимание языков* или *связь разумов*. Вы можете один раз в день применять выбранное заклинание как псевдозаклинание, используя уровень персонажа в качестве УЗ.
- **Примечание:** эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз вы должны выбирать новое заклинание из списка.

СНАРЯЖЕНИЕ

7

СНАРЯЖЕНИЕ

Вселенная полна опасностей, и любой исследователь прекрасно знает, что к выбору снаряжения надо подходить серьёзно, ведь от него вполне может зависеть успех предприятий, где неудача порой означает верную смерть. Данная глава посвящена всем видам снаряжения от оружия и брони до экипировки для отважных покорителей новых миров. Далеко не всё в этой главе представляет собой чудо инженерной мысли — многие указанные здесь предметы создаются заклинателями или путём смешения магии и передовых технологий.

ДЕНЬГИ

Во многих мирах всё ещё сохраняются в обращении местные монеты или другие формы наличных денег, оставшиеся ещё со времён до заключения Соглашения. Иногда они используются в местной торговле, однако в качестве стандартной валюты в мирах Соглашения (и в правилах игры Starfinder) были выбраны кредиты. Любые межпланетные расчёты ведутся в стандартизированных кредитах благодаря поддержке и регулированию со стороны правительства миров Соглашения, а также со стороны церкви Абадара. Перевод экономики мира на кредитный стандарт является обязательным требованием для присоединения к мирам Соглашения, и даже миры, находящиеся далеко за пределами границ Соглашения, часто предпочитают использовать кредиты из-за их известности и распространённости.

Кредиты представляют собой комбинацию электронной и физической валюты. Большинство частных лиц и корпораций мира Starfinder хранят средства в электронном виде на счетах крупных банков. Счета защищены сильнейшими заклинаниями и шифрованием. Однако цена подобной безопасности высока: чтобы получить доступ к таким счетам, необходимо приложить немало усилий, а официальные переводы между счетами должны быть прозрачными для государства и банков, что делает истинную конфиденциальность невозможной.

Кредстики

К счастью, повсеместное использование кредстиков облегчает процесс траты и хранения денежных средств. Плоские, размером с палец человека, варьирующиеся от дешёвых одноразовых до тщательно продуманных произведений искусства, кредстики являются удобным способом переносить и тратить деньги. Если кто-то хочет добавить определённую сумму денег на кредстик, он идёт к автоматическому банковскому терминалу и проходит необходимые процедуры безопасности. Особенности данных процедур остаются на усмотрение ведущего, но они могут включать сканирование сетчатки глаза, снятие отпечатков пальцев, чтение генного кода или одну из форм магического определения личности пользователя.

После помещения на кредстик денежные средства становятся полностью анонимными, а его владелец может бесконтактно перечислить любую сумму на другой кредстик, хотя иногда легче просто передать сам кредстик, а потом получить новый. Кредстики позволяют не только совершать покупки анонимно, но и обеспечивают спокойствие и уверенность владельцам — благодаря им кражи личных данных становятся редким и трудным занятием, ведь даже если карманник и стянет ваш кредстик, то получит доступ только к находящейся на нём сумме, а не ко всему капиталу.

Частные лица в мирах Соглашения иногда получают деньги с помощью перевода непосредственно на счёт, особенно если они работают в крупных организациях. Большинство ежедневных покупок тем не менее оплачивается кредстиками, с их же помощью совершаются почти все приобретения на чёрном рынке или операции, требующие конфиденциальности. Хотя количество хранимых на кредстике средств в теории ничем не ограничено, большинство людей предпочитают иметь при себе несколько кредстиков с небольшими суммами (в пределах десятков или сотен кредитов), просто чтобы не искушать судьбу. Зачастую, чтобы не вызывать подозрение, преступные сделки совершаются с помощью мешков, набитых кредстиками-мелочью. Только желающие похвастаться своим богатством расплачиваются роскошными кредстиками, такими как пресловутый Чёрный кредстик Абадара, широко известный в мирах Соглашения благодаря хорошо защищённому доступу и неограниченному кредитному лимиту.

В большинстве технологически оснащённых городов цены обычно округляются — никто не хочет заниматься подсчётом дробей, поэтому крайне мало вещей стоят меньше кредита. Благодаря массовому производству дешевле продать сразу комплект одежды за 1 кредит, чем продавать вещи стоимостью меньше кредита отдельно. Тем не менее некоторые кредстики позволяют оплату покупок с дробной стоимостью.

Ведущему стоит исходить из предположения, что большинство частных лиц в цивилизованных регионах имеют при себе кредстики с суммой, которой хватит максимум на пару недель, и даже те, кто хранят все сбережения в наличных, держат большую их часть в надёжном месте. Хотя кредстики позволяют персонажу носить с собой практически неограниченную сумму денег, вы вряд ли захотите, чтобы персонажи отошли от дел просто потому, что нашли в кармане поверженного противника все его многолетние сбережения!

Продажа снаряжения

Как правило, персонажи могут продавать снаряжение любого типа везде, где можно купить аналогичное, но поскольку продаваемое ими снаряжение лишено какой-либо гарантии (которую обычно даёт любой крупный продавец или производитель)

и вполне может быть сломанным, проклятым, неисправным или вообще краденым, его вряд ли купят дороже чем за 10% первоначальной цены. Ведущий может изменить этот процент, исходя из благосостояния местного общества, рыночных условий и прочих факторов, могущих повлиять на цену. Ходовые товары (см. стр. 232) служат исключением из этого правила, потому что они широко распространены, их качество легче проверить, а происхождение — гораздо сложнее отследить (и, соответственно, оно реже вызовет лишние вопросы). Ходовые товары обычно продаются за 100% своей закупочной цены, и в ряде случаев их можно использовать как средство обмена при бартере (на усмотрение ведущего).

Нагрузка

Правила по нагрузке позволяют определить, насколько замедляет персонажа его снаряжение. Для подсчёта нагрузки используется условный «вес», зависящий не только от массовых, но и от габаритных характеристик предмета.

Вес

Для каждого предмета, описанного в этой главе, обязательно указан его вес: это может быть число, буква «Л», если вес лёгкий, или прочерк («—»), если вес незначительный. Например, у гипореактивной винтовки вес 2, тактический нож обладает лёгким весом, а вес *кольца сытости* незначителен. Каждые 10 предметов лёгкого веса в сумме дают вес 1, доли при этом не учитываются: и 10, и 19 таких предметов в сумме дадут вес 1. Предметы с незначительным весом учитываются при нагрузке, только если ведущий посчитает, что вы несёте какое-то совсем непомерное их количество. Сложите значения веса всего надетого и переносимого снаряжения, чтобы определить общий вес.

Предельный вес

Суммарный вес вещей, который персонаж может без труда переносить, равен ½ значения его Силы. Если персонаж несёт больший вес, он считается нагруженным, получая соответствующее состояние (и описанные ниже штрафы), пока общий переносимый вес не станет меньше или равен ½ значения Силы. Максимальный вес, который персонаж может добровольно переносить, равен значению его Силы. Если по какой-то причине персонаж несёт больший вес (например, из-за изменившейся гравитации), он становится перегруженным (см. ниже), получая соответствующее состояние (и описанные ниже штрафы), пока общий вес не станет меньше или равен значению Силы.

Штрафы нагрузки и брони не складываются. Если персонаж носит броню, то к его скорости и проверкам навыков применяется больший из штрафов (либо за броню, либо за нагрузку).

Нагруженность

Все скорости нагруженного персонажа снижаются на 10 футов, максимальный бонус Ловкости к КБ уменьшается до +2, а все проверки, зависящие от Силы и Ловкости, получают штраф –5.

Перегруженность

Все скорости перегруженного персонажа снижаются до 5 футов, максимальный бонус Ловкости к КБ уменьшается до +0, а все проверки, зависящие от Силы и Ловкости, получают штраф –5.

Определение веса

Как правило, вес предмета массой 5–10 фунтов равен 1 (каждые дополнительные 10 фунтов увеличивают вес ещё на 1), предмет массой в несколько унций обладает незначительным весом, а предметы с промежуточным весом считаются лёгкими. Если предмет громоздкий или негабаритный, у него может быть и больший вес.

Богатство персонажей

Личное благосостояние каждого персонажа всецело зависит от ведущего — именно он определяет, какие денежные суммы игроки получают в ходе приключений. В книге правил можно найти советы по оптимизации богатства персонажей для более сбалансированной игры. Подробнее об этом можно прочесть в разделе «Добыча» и в таблице 11–5 «Богатство персонажей в зависимости от уровня» на стр. 391.

Уровень предмета

В ролевой настольной игре Starfinder у всего снаряжения, брони и оружия (неважно — магического, технологического или гибридного) есть определённый показатель его мощности — уровень предмета. Персонажи могут использовать предметы любого уровня, но ведущему не стоит забывать, что баланс игры может быть ощутимо нарушен, если персонажи получат доступ к снаряжению, чей уровень существенно выше их уровня.

Уровень предмета показывает его редкость, а также стоимость и сложность его создания — при создании высокоуровневых предметов обычно используются более продвинутые технологии и могущественные мистические силы. Кроме этого, уровень предмета определяет его твёрдость и ПЗ (см. «Ломание предметов» на стр. 409), а также показывает, на каком уровне персонаж обычно сможет его использовать или даже создать (см. «Создание снаряжения и магических предметов» на стр. 235).

Наконец, уровень предмета помогает продемонстрировать, что для покупки снаряжения недостаточно просто разместить заказ — даже найти желаемый предмет бывает непросто, а лица, располагающие возможностью раздобыть для вас мощное оружие и броню, обычно ведут дела лишь с теми, кому доверяют. Официальные продавцы не стремятся запятнать репутацию сотрудничеством с пиратами или преступниками, и даже криминальные синдикаты проявляют в подобных случаях крайнюю осторожность.

Вам не нужно отслеживать всех продавцов, связных, гильдии и лицензии, доступные персонажу. Для удобства игры считается, что в обычном поселении вы можете найти и приобрести какой угодно предмет с уровнем, не превышающим ваш уровень персонажа + 1, а в крупном поселении — не более чем ваш уровень персонажа + 2. Ведущий может ограничить покупку некоторых предметов, даже если они подходят по уровню, или позволить приобрести высокоуровневый предмет (обычно втридорога или в обмен на услугу для продавца).

Магия и технология

Ряд способностей и эффектов может влиять исключительно на снаряжение, использующее магию или технологию. Всё оружие и вся броня считаются технологическими по природе, если у них нет свойства «аналоговое» (см. стр. 180). Для некоторого снаряжения отдельно указывается, что оно магическое, технологическое или гибридное (и, разумеется, его можно выбирать в качестве цели для соответствующих эффектов). Для улучшений брони (см. стр. 203) и оружейных сопряжений (см. стр. 191) также отмечено, какие они — магические, технологические или гибридные. Если на технологический предмет установить магическое улучшение или сопряжение, он становится гибридным.

ОРУЖИЕ

Порой оружие — это всё, что может спасти искателя приключений от неминуемой гибели. Оружие в основном предназначено для нанесения урона, но может и обладать дополнительными свойствами. Часть оружия при нанесении критического удара подвергает противника действию одного из критических эффектов, указанных в таблицах параметров оружия и детально описанных на стр. 182. Подробнее о критических ударах можно прочесть на стр. 245.

УДЕРЖАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

Оружие ближнего боя разделяется на категории в зависимости от количества рук, необходимых для правильного использования. Дистанционное оружие классифицируется следующим образом: короткоствольное используется одной рукой, длинноствольное и тяжёлое — двумя, а особое оружие, как и оружие ближнего боя, делится на двуручное и одноручное.

Вы можете атаковать оружием (или контролировать клетки с помощью любого оружия ближнего боя, кроме безоружного удара), только если держите его нужным количеством рук. Когда в правилах упомянуто используемое оружие, имеется в виду, что вы держите его нужным количеством рук и можете им атаковать. Например, если вы держите короткоствольное оружие в руке, вы используете его. Если вы держите в одной руке двуручное или длинноствольное оружие либо если оружие находится в кобуре или ножнах, вы его не используете. Вы можете держать двуручное оружие одной рукой, но атаковать им при этом нельзя.

Смена способа удержания оружия требует быстрого действия. Считается, что у вас столько же рук (или аналогичных конечностей), сколько у обычного представителя вашей расы (у большинства рас две руки, но у касат и некоторых других — четыре). Даже если бы вы могли держать два оружия в одной руке, вы не смогли бы использовать их одновременно. Например, если вы — человек и у вас на одной руке силовая боевая перчатка, то вы сможете стрелять из длинноствольного оружия, но при этом не сумеете совершить атаку в ближнем бою (соответственно, и клеток контролировать не будете). Вы можете потратить быстрое действие, чтобы взять длинноствольное оружие в одну руку, что позволит совершать атаки перчаткой, но стрелять при этом не получится.

Размер оружия

Оружие сконструировано для использования существами среднего и небольшого размера. Оружие для существ меньшего размера обычно вдвое дороже (поскольку требует применения технологий миниатюризации), а оружие для существ большего размера стоит столько же, сколько обычное. Если среднее или небольшое существо попытается использовать оружие, предназначенное для маленьких или крупных существ, то получит штраф –4 к атакам, а оружие, разработанное для очень маленьких (миниатюрного или меньшего размера) и очень больших (огромного размера или больше) существ, вряд ли получится применить вообще.

БОЕПРИПАСЫ

Оружие часто использует электрические заряды (обычно содержащиеся в аккумуляторах), патроны в магазинах или отдельные снаряды. Ёмкость оружия определяет объём используемого аккумулятора или количество вмещаемых патронов, а расход показывает, сколько боеприпасов расходуется при одной атаке. Пусковые установки используются для запуска предназначенных для них снарядов, которые заряжаются по одному. Перезарядка оружия или замена аккумулятора (с учётом времени на извлечение пустого магазина или аккумулятора) требует сопутствующего действия.

Если оружие использует стандартные боеприпасы (стрелы, заряды, дротики, мини-ракеты, топливо, всевозможные патроны и так далее), оно продаётся полностью заряженным. Для оружия, использующего другие боеприпасы (например, гранаты), их придётся докупать отдельно.

Патроны

Этот тип боеприпасов включает в себя поражающие элементы, обычно заключённые в оболочку и снабжённые боезарядом, приводящим их в движение: пули, дробь, болты, дротики, мини-ракеты и так далее. Патроны обычно хранятся в магазине или заряжаются в оружие по одному. Считается, что в комплекте с оружием идёт достаточно магазинов, чтобы вы могли без проблем заполнить их патронами заранее для перезарядки оружия во время боя. Если вы приобретаете больше патронов, чем способен вместить один магазин вашего оружия, в цену покупки включаются магазины той же ёмкости в количестве, необходимом для хранения всех патронов. Схожим образом покупается топливо для огненного оружия.

Патроны стандартизированы для каждого типа оружия: короткоствольное оружие использует патроны единого калибра, но длинноствольное оружие ими зарядить нельзя. Огнестрельное оружие обычно расходует один патрон за выстрел, но у некоторых видов есть различные режимы стрельбы, позволяющие совершить несколько выстрелов за короткое время.

Заряды

Этот тип боеприпасов отображает заряды аккумулятора, снабжающего энергией энергетическое или огнестрельное оружие. Энергоёмкость такого оружия напрямую зависит от мощности: чем выше мощность, тем больше расход зарядов на выстрел. Заряды оружия можно восстановить, подключив его к генератору или зарядной станции (см. «Услуги» на стр. 233) для подзарядки или заменив разряженный аккумулятор новым.

Генератор восстанавливает 1 заряд за 1 минуту, зарядная станция — 1 заряд за 1 раунд, а замена аккумулятора требует только сопутствующего действия. Ёмкость большинства аккумуляторов составляет 20 зарядов, но есть и более ёмкие аккумуляторы, созданные с использованием редких материалов (см. таблицу 7–9).

Аккумулятор не может держать больший заряд, чем позволяет его ёмкость. Оружие, использующее аккумуляторы повышенной ёмкости, будет работать и на обычных, но если в аккумуляторе меньше зарядов, чем расходуется для выстрела, оружие не выстрелит.

Помимо оружия, аккумуляторы используются для питания самых разнообразных предметов, в том числе силовой брони и технологического снаряжения.

Снаряды

Эти особые боеприпасы заряжаются по одному и используются для ведения одиночного огня: к этому типу относятся стрелы и взрывные снаряды, запускаемые из пусковых установок. У оружия, которое использует снаряды, может быть особое свойство «быстрозаряжаемое» (см. стр. 180). Также достаточно часто встречается особое свойство «взрыв» (см. стр. 180).

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Если вы используете в качестве оружия предмет, который изначально не был для этого предназначен, он считается дубиной.

При использовании импровизированного оружия вы не используете бонус от черты Привычное оружие (если он есть). На усмотрение ведущего предмет может наносить урон иного типа или не считаться архаичным (см. стр. 180), а в особо редких случаях ведущий может решить, что этот предмет аналогичен какому-то оружию (например, промышленная пила может вполне заменить пиломеч). В подобных случаях атаки импровизированным оружием получают штраф –4 из-за того, что использовать предмет не по назначению неудобно.

Атаки и класс брони (КБ)

При совершении атаки вы сравниваете результат проверки с одним из КБ цели, а с каким именно (ЭКБ или ККБ) — зависит от типа урона вашего оружия. В редких случаях тип наносимого урона можно изменить при помощи магических устройств — сопряжений (см. стр. 191), но и в этом случае тип КБ, против которого совершается проверка атаки, не изменяется.

Если оружие наносит исключительно энергетический урон, результат проверки атаки сравнивается с ЭКБ цели. К энергетическому урону обычно относят урон звуком, кислотой, огнём, холодом и электричеством, хотя он может включать в себя и урон от магической или другой необычной энергии.

Если оружие наносит исключительно кинетический урон или если оно наносит и кинетический, и энергетический урон, результат проверки атаки сравнивается с ККБ. К кинетическому урону относится дробящий, колющий и режущий урон, а также урон от падения, сдавливания и сокрушения.

Подробнее об ЭКБ и ККБ можно прочесть в разделе «Класс брони» на стр. 240.

Урон оружия

Ниже описаны типы энергетического и кинетического урона, а также указаны сокращения для их названий, используемые в таблицах этой главы. Если оружие наносит урон сразу нескольких типов, между ними ставится «&» (например, «Д & Э» означает, что оружие наносит дробящий и электрический урон) и наносимый урон делится поровну между типами (если значение урона нечётное, округлите один тип урона по вашему выбору в большую сторону, а другой — в меньшую, как обычно).

Энергетический урон

Ниже перечислены основные типы энергетического урона. Существуют и более редкие типы энергетического урона — в этом случае в описании оружия указывается, какой КБ против него применяется.

- **Звук (З):** урон, наносимый громкими звуками или высокочастотными вибрациями.
- **Кислота (К):** урон, наносимый различными окисляющими субстанциями и эффектами.
- **Огонь (О):** урон, наносимый пламенем, лазерами и сверхвысокой температурой.
- **Холод (Х):** урон, наносимый льдом и криогенной энергией.
- **Электричество (Э):** урон, наносимый молнией и электрическими разрядами.

Кинетический урон

Ниже приведены основные типы кинетического урона.

- **Дробящий (Д):** урон, наносимый тупыми предметами.
- **Колющий (Ко):** урон от различного рода шипов, пуль и проколов.
- **Режущий (Р):** урон клинков, когтей и предметов с острыми краями.

Типы оружия

Оружие в таблицах сгруппировано по типам и разбито на категории в пределах типа. Большинство видов оружия имеет и тип, и категорию. Например, зеро-пистолет — это и короткоствольное, и криооружие.

Оружие одного типа имеет схожий размер и механические свойства. К типам оружия относятся: простое оружие ближнего боя, высокотехнологичное оружие ближнего боя, короткоствольное, длинноствольное, тяжёлое, снайперское и особое оружие, а также гранаты. Помимо этого, в таблицах описаны боеприпасы и солярионские оружейные кристаллы.

Ниже вы можете ознакомиться с основными типами оружия подробнее.

- **Категории оружия:** всё оружие делится на подгруппы по способу нанесения урона: звуковое, лазерное, огненное, огнестрельное, плазменное, электрическое и криооружие. Если оружие нельзя отнести к конкретной категории, оно описано в разделе «Прочее». Описания оружия на стр. 182–190 сгруппированы по категориям.

Простое оружие ближнего боя

Любое ручное оружие, наносящее урон при соприкосновении с целью, считается оружием ближнего боя. Простое оружие ближнего боя не требует особой подготовки и может использоваться практически кем угодно. Оно наносит меньше урона, чем более технически сложное оружие того же уровня, но зато обычно не требует источников питания и применимо практически в любых условиях. Простое оружие ближнего боя делится на двуручное и одноручное, как показано в таблице 7–1.

Высокотехнологичное оружие ближнего боя

Любое ручное оружие, наносящее урон при соприкосновении с целью, считается оружием ближнего боя. Для использования высокотехнологичного оружия требуются определённая подготовка и боевые умения. Высокотехнологичное оружие ближнего боя делится на двуручное и одноручное, как показано в таблице 7–2.

Короткоствольное оружие

Короткоствольное оружие — это ручное дистанционное оружие, для удержания и использования которого требуется одна рука. К этому типу относятся всевозможные пистолеты, но существуют и другие виды короткоствольного оружия. Для стрельбы из короткоствольного оружия нужны аккумуляторы или патроны соответствующего типа, как показано в таблице 7–3.

Длинноствольное оружие

Длинноствольное оружие — ручное дальнобойное дистанционное оружие, для удержания и использования которого требуется две руки. Самый распространённый вид такого оружия — винтовки, но у длинноствольного оружия много разновидностей. Некоторые модели длинноствольного оружия могут вести автоматический огонь. Для стрельбы из длинноствольного оружия нужны аккумуляторы или патроны соответствующего типа, как показано в таблице 7–4.

Тяжёлое оружие

Тяжёлое оружие — оружие военного назначения, способное наносить огромный урон. Для применения такого оружия требуется специальная подготовка и определённое значение Силы — его непросто наводить на цель. Для удержания и использования

тяжёлого оружия требуется две руки, а для стрельбы из него нужны аккумуляторы или боеприпасы соответствующего типа, как показано в таблице 7–5.

- **Минимальная Сила:** для использования тяжёлого оружия 1–10 уровня требуется значение Силы не ниже 12, а для оружия 11 уровня и выше значение Силы должно быть не ниже 14. Если у персонажа недостаточно Силы, атаки тяжёлым оружием получают штраф –2 к проверке попадания.

Снайперское оружие

Снайперское оружие — ручное дальнобойное дистанционное оружие, для удержания и использования которого требуется две руки. Это оружие похоже на длинноствольное, но его конструкция обеспечивает большую дальность и точность стрельбы, иногда в ущерб урону. Для стрельбы из снайперского оружия нужны аккумуляторы или патроны соответствующего типа, как показано в таблице 7–6.

Особое оружие

Особое оружие сложно отнести к одному из прочих типов. Некоторые искатели приключений предпочитают использовать его из-за уникальных свойств или неповторимой красоты.

Боеприпасы и гранаты

К боеприпасам относятся предметы (такие как аккумуляторы, используемые для оружия), патроны для короткоствольного и длинноствольного оружия, а также особые снаряды вроде ракет и разрывных стрел. Гранаты — это особый тип метательного оружия, способный наносить самый разнообразный урон и создавать особые эффекты, как показано в таблице 7–7.

Солярионские оружейные кристаллы

Эти кристаллы увеличивают урон звёздного оружия солярионa. В качестве основного действия солярион может поместить такой кристалл внутрь своей звёздной крупицы. Когда солярион превращает её в звёздное оружие, проявляется эффект находящегося внутри кристалла. Пока кристалл находится внутри звёздной крупицы, с ним можно взаимодействовать только при помощи способностей, способных выбрать её целью. Солярион может потратить основное действие, чтобы извлечь кристалл, а если крупица каким-то образом будет отключена, кристалл из неё выпадет. В крупицу нельзя поместить более одного кристалла одновременно.

Наличие кристалла не даёт соляриону возможности создавать звёздное оружие, если он выбрал иную форму звёздного воплощения. Большая часть кристаллов увеличивает урон от атак звёздным оружием. Как правило, дополнительный урон относится к тому же типу, что и обычный урон звёздного оружия (чаще всего дробящий, колющий или режущий). Если в описании урона кристалла указано сокращение для иного типа урона, это значит, что дополнительный урон относится к указанному типу.

Даже если благодаря кристаллу звёздное оружие наносит энергетический урон, результаты проверки атаки всё равно сравниваются с ККБ, а не с ЭКБ. Если для кристалла указан критический эффект, он может быть применён к любому критическому удару звёздным оружием, пока этот кристалл находится внутри звёздной крупицы солярионa.

Например, звёздное оружие с базовым уроном 2d6 с помощью слабого фотонного кристалла при ударе будет наносить 2d6 дробящего, колющего или режущего урона и 1d6 урона огнём.

Оружейный кристалл — гибридный предмет, сочетающий в себе магию и технологию. Если кристалл находится внутри крупицы и солярион использует звёздное оружие, то оно считается магическим для преодоления СУ.

- **Сломанные оружейные кристаллы:** если внутри крупицы находится сломанный оружейный кристалл, то солярион получает штраф –2 к атакам и урону звёздным оружием, также не применяя дополнительных критических эффектов. Оба описанных эффекта продолжают действовать, пока кристалл не будет починен. Кристалл, как и прочие гибридные предметы, можно починить заклинаниями *починка* и *ремонт* либо при помощи навыков Инженерное дело или Мистицизм (см. главу «Навыки»).

Параметры оружия

Каждая строка в нижеприведённых таблицах описывает параметры одного оружия. Описания оружия приведены начиная со стр. 182. Для удобства они сгруппированы по основной категории (звуковое, лазерное, крио-, огненное, огнестрельное, плазменное, электрическое и прочее).

Обратите внимание, что в таблице может не быть каких-то из описанных параметров — например, для большинства боеприпасов и оружия ближнего боя не указывается дистанция. В таблице «Боеприпасы» показано количество приобретаемых за указанную цену патронов или зарядов.

- **Уровень:** уровень предмета для оружия или боеприпасов (см. стр. 167).
- **Цена:** обычная рыночная цена оружия или боеприпасов.
- **Урон:** в этом столбце указан урон, который оружие наносит в случае успешного попадания, и сокращённое обозначение типа наносимого урона: Д — дробящий, З — звук, К — кислотный, Ко — колющий, О — огонь, Р — режущий, Х — холод, Э — электричество. Подробнее типы урона описаны на стр. 169.
- **Дистанция:** здесь указывается шаг дистанции для дистанционного оружия.
- **Крит.:** при нанесении критического удара проверка урона совершается дважды и результаты суммируются. В этой колонке указан дополнительный эффект, производимый оружием при нанесении критического удара противнику. Подробнее об этом можно прочесть в разделе «Критические эффекты» на стр. 182.
- **Ёмкость:** здесь указывается максимальная ёмкость (количество зарядов) аккумулятора, который можно установить в оружие, максимальное число патронов в магазине, максимальное количество топлива, снарядов, гранат или ракет, которое оно способно вместить.

  Если в этом столбце написано «выхватываемое», то это означает, что вы можете держать только одно такое оружие в требуемом количестве рук. В каждой руке вы можете держать только одну гранату или сюрикен, а на тетиву можете наложить только одну стрелу. Чтобы выхватить оружие (например, снять гранату с пояса), обычно требуется совершить сопутствующее действие. Выхваченное оружие не всегда можно сразу же использовать.
- **Расход:** в этом столбце указано, сколько боеприпасов расходуется при совершении одной атаки оружием: для магазинного оружия — число снарядов, для энергетического — количество зарядов аккумулятора и так далее.
- **Вес:** вес предмета (см. стр. 167).
- **Особые свойства:** здесь указываются особые свойства оружия или боеприпасов (см. раздел «Особые свойства оружия» на стр. 180).

ТАБЛИЦА 7–1: ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прочее						
Безоружный удар	–	–	1d3 Д	–	–	Архаичное, несмертельное
Дубина	0	–	1d6 Д	–	Л	Аналоговое, архаичное
Боевая перчатка-цестус	1	100	1d4 Д	–	Л	Аналоговое
Дубинка, тактическая	1	90	1d4 Д	–	Л	Аналоговое, оперативное
Нож, охотничий	1	95	1d4 Р	–	Л	Аналоговое, оперативное
Дуэльный меч, тактический	2	475	1d6 Р	–	Л	Аналоговое
Нож, тактический	7	6 000	2d4 Р	–	Л	Аналоговое, оперативное
Дуэльный вибромеч	8	9 500	2d6 Р	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Успокоитель	9	14 200	3d4 Д	Ошеломление	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2), несмертельное, оперативное
Боевая перчатка, силовая	10	16 100	2d8 Д	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Дуэльный меч, ультратонкий	11	26 000	3d6 Р	–	Л	Аналоговое
Кинжал, ультратонкий	12	32 800	4d4 Р	–	Л	Аналоговое, оперативное
Боевая перчатка-нова	13	52 500	3d10 Д	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Кинжал, сверхострый	14	64 400	6d4 Р	–	Л	Аналоговое, оперативное
Дуэльный меч «Потрошитель»	15	109 250	7d6 Р	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Усмиритель	16	185 300	6d6 Д	Нокдаун	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2), обезвреживающее, оперативное
Боевая перчатка, гравитационная	17	214 850	5d10 Д	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Кинжал молекулярного разрыва	17	275 000	10d4 Р	–	Л	Аналоговое, оперативное
Дуэльный меч молекулярного разрыва	18	331 200	10d6 Р	–	Л	Аналоговое
Дубинка, улучшенная	19	540 000	8d6 Д	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), оперативное

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прочее						
Копьё, тактическое	1	375	1d6 Ко	–	1	Аналоговое, метательное (20 футов), парирующее
Посох, боевой	1	80	1d4 Д	Нокдаун	1	Аналоговое, парирующее
Посох, углеволоконный	7	6 150	1d8 Д	Нокдаун	1	Аналоговое, парирующее
Копьё «Страж»	8	10 000	2d6 Ко	–	1	Аналоговое, метательное (20 футов), парирующее
Виброкопьё	11	22 650	3d6 Ко	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), метательное (20 футов), парирующее
Копьё, сверхострое	15	107 350	7d6 Ко	–	1	Аналоговое, метательное (20 футов), парирующее
Посох, световой	18	320 800	8d8 Д	Нокдаун	1	Аналоговое, парирующее
Копьё, гравитационное	19	552 000	12d6 Ко	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), метательное (20 футов), парирующее

ТАБЛИЦА 7–2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Звуковое						
Импульсная перчатка «Гром»	2	475	1d6 Д & З	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Импульсная перчатка, низкочастотная	7	7 340	2d6 Д & З	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Импульсная перчатка, высокочастотная	12	31 300	5d6 Д & З	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Импульсная перчатка «Баньши»	16	148 200	10d6 Д & З	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Огненное						
Меч Небесного пламени, тактический	7	6 120	2d4 О	Поджигание 1d8	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Меч Небесного пламени «Инферно»	17	246 000	7d8 О	Поджигание 4d12	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Плазменное						
Плазменный меч, тактический	9	14 550	2d8 О & З	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Плазменный меч «Красная звезда»	13	54 300	4d8 О & З	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Плазменный меч «Жёлтая звезда»	15	127 000	5d8 О & З	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Плазменный меч «Белая звезда»	18	415 600	8d8 О & З	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Плазменный меч «Синяя звезда»	20	920 250	10d8 О & З	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4)
Электрическое						
Электрожезл «Искра»	8	9 150	1d12 З	Дуга 1d4	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2), обезвреживающее
Электрожезл «Сполох»	11	23 000	2d12 З	Дуга 2d4	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2), обезвреживающее
Электрожезл «Гроза»	16	80 200	3d12 З	Дуга 3d4	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), обезвреживающее
Электрожезл «Буря»	19	545 000	6d12 З	Дуга 6d4	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), обезвреживающее

ТАБЛИЦА 7-2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прочее						
Боевой кнут, стандартный	1	240	1d4 Р	–	Л	Аналоговое, длинное, несмертельное, разоружающее, сбивающее
Длинный меч	1	375	1d8 Р	–	1	Аналоговое
Молот, штурмовой	1	95	1d6 Д	–	1	Аналоговое
Нож-звезда, тактический	1	110	1d4 Ко	–	Л	Аналоговое, метательное (20 футов)
Инъекционная перчатка	2	490	1d4 Ко	СЛ инъекции +2	Л	Аналоговое, инъекционное
Длинный меч, керамический	7	8 420	2d8 Р	–	1	Аналоговое
Пиломеч	7	5 430	1d12 Р	Кровопускание 1d8	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Нож-звезда, керамический	8	9 810	4d4 Ко	–	Л	Аналоговое, метательное (50 футов)
Длинный меч, микросеррейторный	9	12 100	2d10 Р	Кровопускание 2d6	1	Аналоговое
Молот «Комета»	10	16 900	4d6 Д	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Боевой кнут «Анестетик»	11	24 800	5d4 Р	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2), длинное, обезвреживающее, разоружающее, сбивающее
Длинный меч, ультратонкий	11	26 300	4d8 Р	–	1	Аналоговое
Нож-звезда, реактивный	12	40 400	4d8 Ко & О	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), метательное (30 футов)
Абразивный меч	13	45 700	4d10 Р	Кровопускание 2d8	1	Аналоговое
Длинный меч, сверхострый	14	79 500	7d8 Р	Серьёзное ранение	Л	Аналоговое
Монокнут	15	107 000	10d4 Р	Серьёзное ранение	Л	Аналоговое, длинное, разоружающее, сбивающее
Молот «Метеор»	16	164 500	11d6 Д	–	1	Аналоговое
Нож-звезда, сверхсветовой	16	183 400	8d8 Ко & О	–	Л	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2), метательное (50 футов)
Длинный меч молекулярного разрыва	17	245 200	10d8 Р	–	1	Аналоговое
Длинный меч, ультрасеррейторный	18	368 100	8d10 Р	Кровопускание 6d6	1	Аналоговое
Молот «Гравитационный колодец»	19	551 000	15d6 Д	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Нож-звезда, пространственный	19	602 200	8d12 Ко	–	Л	Аналоговое, метательное (80 футов)
Длинный меч, пространственный	20	727 300	14d8 Р	–	1	Аналоговое

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Криооружие						
Криопика, тактическая	5	3 360	1d8 Х	–	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), длинное
Криопика, улучшенная	12	34 800	2d8 Х	Ошеломление	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2), длинное
Огненное						
Огненный дошко «Запал»	2	750	1d8 О	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Огненный дошко «Жар»	8	8 500	2d8 О	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Огненный дошко «Инферно»	13	53 200	5d8 О	Ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Огненный дошко «Протуберанец»	19	595 000	10d8 О	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1)
Плазменное						
Плазменный дошко «Красная звезда»	6	4 650	1d10 О & Э	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Плазменный дошко «Жёлтая звезда»	10	17 000	2d10 О & Э	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Плазменный дошко «Белая звезда»	15	126 800	5d10 О & Э	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Плазменный дошко «Синяя звезда»	18	364 100	7d10 О & Э	Серьёзное ранение	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 2)
Прочее						
Дошко, тактический	1	240	1d12 Ко	–	1	Аналоговое, громоздкое
Пика, тактическая	2	475	1d8 Ко	–	2	Аналоговое, длинное
Изогнутый клинок, стальной	4	2 230	1d10 Р	Кровопускание 1d6	2	Аналоговое
Кувалда, тактическая	5	3 360	1d10 Д	Нокдаун	2	Аналоговое, громоздкое, длинное
Двухклинковый меч «Опустошитель»	7	5 500	2d8 Р	–	1	Аналоговое
Дошко, улучшенный	7	5 300	2d12 Ко	–	1	Аналоговое, громоздкое
Посох «Страж»	7	6 320	1d10 Д	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), обезвреживающее, парирующее
Кувалда, улучшенная	9	14 300	3d10 Д	Нокдаун	2	Аналоговое, громоздкое, длинное
Пика, улучшенная	9	12 200	2d8 Ко	Кровопускание 1d8	2	Аналоговое, длинное
Изогнутый клинок, ультратонкий	10	18 100	3d10 Р	Кровопускание 2d6	1	Аналоговое
Дошко, ультратонкий	11	24 600	4d12 Ко	–	1	Аналоговое, громоздкое
Двухклинковый меч «Разоритель»	13	43 900	5d8 Р	–	1	Аналоговое
Кувалда «Max I»	13	44 100	5d10 Д	Нокдаун	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4), громоздкое, длинное
Посох «Отпугиватель»	13	45 200	3d8 Д	Нокдаун	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), обезвреживающее, парирующее
Дошко, сверхострый	14	71 500	7d12 Ко	–	1	Аналоговое, громоздкое
Пика, элитная	15	95 700	7d8 Ко	Кровопускание 3d8	2	Аналоговое, длинное
Изогнутый виброклинок	16	184 300	8d10 Р	Кровопускание 5d6	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)

ТАБЛИЦА 7–2: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прочее						
Дошко молекулярного разрыва	17	248 000	10d12 Ко	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), громоздкое
Кувалда «Max II»	17	273 000	10d10 Д	Нокдаун	2	Аналоговое, громоздкое, длинное
Двухклинковый меч «Апокалипсис»	18	410 200	12d8 Р	–	1	Аналоговое
Дошко, пространственный	19	546 100	13d12 Ко	–	1	Аналоговое, громоздкое
Изогнутый клинок, пространственный	20	815 000	12d10 Р	Кровопускание 6d6	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 2)
Кувалда «Max III»	20	905 700	14d10 Д & О	Нокдаун	2	Аккумуляторное (ёмкость 40, расход 4), громоздкое, длинное

ТАБЛИЦА 7–3: КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Звуковое									
Звуковой пистолет «Гром»	4	2 300	1d8 З	40 футов	Оглушение	20 зарядов	2	Л	–
Звуковой пистолет, низкочастотный	11	26 200	2d8 З	40 футов	Оглушение	40 зарядов	4	Л	Мощное 1d6
Звуковой пистолет, высокочастотный	14	71 300	3d8 З	40 футов	Оглушение	60 зарядов	6	Л	–
Звуковой пистолет «Баньши»	16	191 000	4d8 З	40 футов	Оглушение	80 зарядов	8	Л	Мощное 1d10
Криооружие									
Зеро-пистолет класса «Изморозь»	5	3 060	1d6 Х	60 футов	Ошеломление	20 зарядов	1	Л	–
Зеро-пистолет класса «Град»	10	16 900	2d6 Х	60 футов	Ошеломление	40 зарядов	2	Л	–
Зеро-пистолет класса «Вьюга»	15	94 500	4d6 Х	60 футов	Ошеломление	40 зарядов	2	Л	–
Зеро-пистолет класса «Лавина»	19	492 900	6d6 Х	60 футов	Ошеломление	80 зарядов	4	Л	–
Лазерное									
Лазерный пистолет «Азимут»	1	350	1d4 О	80 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	Л	–
Лазерный пистолет «Корона»	6	4 270	2d4 О	90 футов	Поджигание 1d4	20 зарядов	1	Л	–
Лазерный пистолет «Апогелий»	9	14 820	3d4 О	90 футов	Поджигание 1d4	40 зарядов	2	Л	Мощное 1d4
Лазерный пистолет «Перигелий»	12	40 200	4d4 О	90 футов	Поджигание 2d4	40 зарядов	2	Л	–
Лазерный пистолет «Параллакс»	14	82 000	5d4 О	90 футов	Поджигание 3d4	80 зарядов	4	Л	Мощное 2d4
Лазерный пистолет «Зенит»	17	245 200	8d4 О	100 футов	Поджигание 4d4	80 зарядов	4	Л	–
Огненное									
Сигнальный пистолет	1	90	1d3 О	30 футов	Поджигание 1d6	1 фальшфейер	1	Л	Аналоговое, яркое
Огненный пистолет	2	470	1d4 О	20 футов	Поджигание 1d4	20 ед. топлива	4	Л	Громоздкое, линейное
Огнестрельное									
Полуавтоматический пистолет, тактический	1	260	1d6 Ко	30 футов	–	9 патронов	1	Л	Аналоговое
Полуавтоматический пистолет, улучшенный	7	5 500	2d6 Ко	60 футов	–	12 патронов	1	Л	Аналоговое
Полуавтоматический пистолет, элитный	10	18 200	3d6 Ко	60 футов	–	12 патронов	1	Л	Аналоговое
Полуавтоматический пистолет, совершенный	13	45 200	4d6 Ко	60 футов	–	16 патронов	1	Л	Аналоговое
Гидореактивный пистолет, тактический	15	91 500	3d12 Д	80 футов	Нокдаун	8 мини-ракет	1	Л	Аналоговое
Гидореактивный пистолет, улучшенный	17	212 700	4d12 Д	80 футов	Нокдаун	8 мини-ракет	1	Л	Аналоговое
Гидореактивный пистолет, элитный	20	715 800	5d12 Д	80 футов	Нокдаун	8 мини-ракет	1	Л	Аналоговое
Плазменное									
Плазменный пистолет «Красная звезда»	7	7 200	1d8 О & З	20 футов	Поджигание 1d8	20 зарядов	4	Л	Громоздкое, линейное
Плазменный пистолет «Жёлтая звезда»	12	40 300	2d8 О & З	25 футов	Поджигание 1d8	40 зарядов	8	Л	Громоздкое, линейное
Плазменный пистолет «Белая звезда»	15	107 500	3d8 О & З	30 футов	Поджигание 2d8	100 зарядов	20	Л	Громоздкое, линейное
Плазменный пистолет «Синяя звезда»	19	565 000	5d8 О & З	40 футов	Поджигание 3d8	100 зарядов	20	Л	Громоздкое, линейное
Электрическое									
Электропистолет	1	250	1d4 З	30 футов	–	20 зарядов	1	Л	Несмертельное
Дуговой пистолет «Искра»	2	750	1d6 З	50 футов	Дуга 2	20 зарядов	2	Л	Обезвреживающее
Дуговой пистолет «Сполох»	13	45 700	3d6 З	50 футов	Дуга 2d6	40 зарядов	2	Л	Обезвреживающее
Дуговой пистолет «Гроза»	18	365 500	3d12 З	50 футов	Дуга 4d6	100 зарядов	10	Л	Обезвреживающее
Прочее									
Инъекционный пистолет	1	105	1d4 Ко	30 футов	СЛ инъекции +2	6 дротиков	1	Л	Аналоговое, инъекционное

ОГНЕМЁТ КЛАССА «ИФРИТ»
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огненное
УРОН: 1d6 О
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 1d6

ТАКТИЧЕСКИЙ ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЙ ПИСТОЛЕТ
ТИП: короткоствольное (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 1d6 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ТАКТИЧЕСКАЯ ГИРОРЕАКТИВНАЯ ВИНТОВКА
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 3d12 Д
КРИТ. ЭФФЕКТ: нокдаун

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ВИНТОВКА
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 1d6 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ТАКТИЧЕСКАЯ ВИНТОВКА «ШИРРЕНСКИЙ ГЛАЗ»
ТИП: снайперское (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 1d10 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

УКОРОЧЕННЫЙ ДРОБОВИК
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 1d12 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ТАКТИЧЕСКАЯ ВП-ПУШКА
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 1d12 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ТЯЖЁЛАЯ РЕАКЦИОННАЯ ПУШКА
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 3d10 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ЛЁГКИЙ ПУЛЕМЁТ
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 2d10 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ДУГОВОЙ ПИСТОЛЕТ «ИСКРА»
ТИП: короткоствольное (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: электрическое
УРОН: 1d6 Э
КРИТ. ЭФФЕКТ: дуга 2

МОЛНИЕМЁТ «СПОЛОХ»
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: электрическое
УРОН: 2d12 Э
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ДУГОВАЯ ВИНТОВКА «ИСКРА»
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: электрическое
УРОН: 1d12 Э
КРИТ. ЭФФЕКТ: дуга 1d6

ЭЛИТНАЯ АВТОЛУЧЕВАЯ УСТАНОВКА
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: лазерное
УРОН: 6d8 О
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 2d10

ПЛАЗМЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ «КРАСНАЯ ЗВЕЗДА»
ТИП: короткоствольное (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: плазменное
УРОН: 1d8 О & Э
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 1d8

ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ «АЗИМУТ»
ТИП: короткоствольное (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: лазерное
УРОН: 1d4 О
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 1d4

ПЛАЗМЕННАЯ ВИНТОВКА «ЖЁЛТАЯ ЗВЕЗДА»
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: плазменное
УРОН: 2d10 О & Э
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 1d8

ЛАЗЕРНАЯ ВИНТОВКА «КОРОНА»
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: лазерное
УРОН: 2d6 О
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 1d6

ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА «ЖЁЛТАЯ ЗВЕЗДА»
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: плазменное
УРОН: 4d10 О & Э
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 2d8

ТАКТИЧЕСКАЯ АВТОЛУЧЕВАЯ ВИНТОВКА
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: лазерное
УРОН: 5d4 О
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 2d4

ЗВУКОВОЙ ПИСТОЛЕТ «ГРОМ»
ТИП: короткоствольное (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: звуковое
УРОН: 1d8 З
КРИТ. ЭФФЕКТ: оглушение

АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ ЛАЗЕР «АПОГЕЛИЙ»
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: лазерное
УРОН: 3d8 О
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 1d6

ЧИСТИЛЬЩИК «ГРОМ»
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: звуковое
УРОН: 1d6 З
КРИТ. ЭФФЕКТ: нокдаун

ЗЕРО-ПИСТОЛЕТ КЛАССА «ИЗМОРОЗЬ»
ТИП: короткоствольное (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: криооружие
УРОН: 1d6 Х
КРИТ. ЭФФЕКТ: ошеломление

КРУПНОКАЛИБЕРНАЯ ВИНТОВКА «ШИРРЕНСКИЙ ГЛАЗ»
ТИП: снайперское (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: огнестрельное
УРОН: 10d10 Ко
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ЗЕРО-ВИНТОВКА КЛАССА «ГРАД»
ТИП: длинноствольное (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: криооружие
УРОН: 2d8 Х
КРИТ. ЭФФЕКТ: ошеломление

ТАКТИЧЕСКАЯ ЗЕРО-ПУШКА
ТИП: тяжёлое (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: криооружие
УРОН: 3d8 Х
КРИТ. ЭФФЕКТ: ошеломление

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ТАБЛИЦА 7–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Звуковое									
Звуковая винтовка «Гром»	5	3 400	1d10 З	50 футов	Оглушение	40 зарядов	2	1	–
Чистильщик «Гром»	7	7 150	1d10 З	50 футов	Нокдаун	40 зарядов	5	2	Мощное 1d6
Звуковая винтовка, низкочастотная	10	17 000	2d10 З	50 футов	Оглушение	40 зарядов	2	2	–
Чистильщик, низкочастотный	12	39 300	3d10 З	50 футов	Нокдаун	40 зарядов	5	2	Мощное 1d8
Звуковая винтовка, высокочастотная	14	80 200	4d10 З	50 футов	Оглушение	80 зарядов	4	2	–
Чистильщик, высокочастотный	16	195 000	5d10 З	50 футов	Нокдаун	40 зарядов	5	2	Мощное 1d10
Звуковая винтовка «Баньши»	18	364 500	6d10 З	50 футов	Оглушение	100 зарядов	5	2	–
Криооружие									
Зеро-винтовка класса «Изморозь»	4	2 330	1d8 Х	60 футов	Ошеломление	40 зарядов	2	1	–
Зеро-винтовка класса «Град»	8	10 100	2d8 Х	60 футов	Ошеломление	40 зарядов	2	2	–
Зеро-винтовка класса «Вьюга»	14	79 800	4d8 Х	60 футов	Ошеломление	80 зарядов	4	2	–
Зеро-винтовка класса «Лавина»	18	410 200	7d8 Х	60 футов	Ошеломление	100 зарядов	5	2	–
Лазерное									
Лазерная винтовка «Азимут»	1	425	1d8 О	120 футов	Поджигание 1d6	20 зарядов	1	1	–
Лазерная винтовка «Корона»	6	4 650	2d6 О	120 футов	Поджигание 1d6	40 зарядов	1	1	–
Лазерная винтовка «Апогелий»	9	14 300	3d6 О	120 футов	Поджигание 1d6	40 зарядов	1	1	–
Автолучевая винтовка, тактическая	11	26 900	5d4 О	60 футов	Поджигание 2d4	40 зарядов	4	2	Автоматическое
Лазерная винтовка «Перигелий»	13	53 800	5d6 О	130 футов	Поджигание 2d6	100 зарядов	2	1	–
Автолучевая винтовка, улучшенная	15	95 500	7d4 О	60 футов	Поджигание 3d4	100 зарядов	10	2	Автоматическое
Лазерная винтовка «Параллакс»	17	248 000	8d6 О	150 футов	Поджигание 4d6	100 зарядов	2	1	–
Автолучевая винтовка, элитная	19	548 100	12d4 О	60 футов	Поджигание 5d4	100 зарядов	5	2	Автоматическое
Лазерная винтовка «Зенит»	20	722 000	11d6 О	150 футов	Поджигание 5d6	100 зарядов	2	1	–
Огненное									
Огненная винтовка	2	490	1d6 О	25 футов	Поджигание 1d6	20 ед. топлива	5	1	Громоздкое, линейное
Огнестрельное									
Дробовик, универсальный	1	235	1d4 Ко	15 футов	–	4 дробовых патронов	1	1	Аналоговое, конусное
Охотничья винтовка	1	240	1d8 Ко	90 футов	–	6 патронов	1	1	Аналоговое
Автоматическая винтовка	2	755	1d6 Ко	60 футов	–	10 патронов	1	2	Автоматическое, аналоговое
Кислотный дротикомёт, тактический	2	485	1d8 К & Ко	80 футов	Окисление 1d4	10 дротиков	1	1	Аналоговое
Кроссболтер, тактический	2	475	1d10 Ко	70 футов	–	1 стрела	1	2	Громоздкое
Кислотный дротикомёт, двуствольный	7	6 900	2d8 К & Ко	90 футов	Окисление 2d4	24 дротика	2	1	Аналоговое
Поисковая винтовка, тактическая	7	6 030	2d8 Ко	100 футов	–	8 патронов	1	1	Аналоговое
Дробовик, укороченный	8	8 300	1d12 Ко	15 футов	–	8 дробовых патронов	1	1	Аналоговое, конусное
Кроссболтер, двуствольный	8	8 250	2d10 Ко	70 футов	–	4 стрелы	2	2	Громоздкое
Магнетарная винтовка, тактическая	9	11 800	2d8 Ко	60 футов	–	18 патронов	1	2	Автоматическое, аналоговое
Боевая винтовка	10	16 500	3d8 Ко	90 футов	–	12 патронов	1	1	Аналоговое
Дробовик «Удар»	12	30 400	2d12 Ко	15 футов	–	12 дробовых патронов	1	2	Аналоговое, конусное
Кислотный дротикомёт, композитный	12	39 200	4d8 К & Ко	90 футов	Окисление 4d4	48 дротиков	4	2	Аналоговое
Гирореактивная винтовка, тактическая	13	54 000	3d12 Д	100 футов	Нокдаун	12 мини-ракет	1	2	Аналоговое
Магнетарная винтовка, улучшенная	13	53 700	4d8 Ко	60 футов	–	24 патрона	1	2	Автоматическое, аналоговое
Поисковая винтовка, улучшенная	14	72 300	6d8 Ко	100 футов	–	18 патронов	1	1	Аналоговое
Гирореактивная винтовка, улучшенная	15	122 800	5d12 Д	120 футов	Нокдаун	12 мини-ракет	1	2	Аналоговое
Дробовик «Вихрь»	15	91 900	3d12 Ко	30 футов	–	12 дробовых патронов	1	2	Аналоговое, конусное
Магнетарная винтовка, элитная	16	185 100	6d8 Ко	120 футов	–	36 патронов	1	2	Автоматическое, аналоговое
Гирореактивная винтовка, элитная	17	245 600	6d12 Д	120 футов	Нокдаун	12 мини-ракет	1	2	Аналоговое
Поисковая винтовка, элитная	17	242 500	9d8 Ко	100 футов	–	18 патронов	1	1	Аналоговое
Дробовик, картечный	18	331 000	4d12 Ко	30 футов	–	12 дробовых патронов	1	2	Аналоговое, конусное
Магнетарная винтовка, совершенная	19	612 600	8d8 Ко	120 футов	–	48 патронов	1	2	Автоматическое, аналоговое
Гирореактивная винтовка, совершенная	20	723 500	8d12 Д	120 футов	Нокдаун	12 мини-ракет	1	2	Аналоговое
Поисковая винтовка, совершенная	20	809 200	12d8 Ко	100 футов	–	24 патрона	1	1	Аналоговое
Плазменное									
Плазменная винтовка «Красная звезда»	6	4 600	1d10 О & З	40 футов	Поджигание 1d4	40 зарядов	4	2	Громоздкое, линейное
Плазменная винтовка «Жёлтая звезда»	10	16 800	2d10 О & З	40 футов	Поджигание 1d8	40 зарядов	4	2	Громоздкое, линейное
Плазмомёт «Белая звезда»	13	49 100	3d10 О & З	80 футов	Поджигание 1d10	100 зарядов	5	2	Мощное 1d10
Плазменная винтовка «Белая звезда»	15	126 600	4d10 О & З	60 футов	Поджигание 2d8	40 зарядов	4	2	Громоздкое, линейное
Плазмомёт «Синяя звезда»	17	275 000	5d10 О & З	80 футов	Поджигание 2d10	200 зарядов	10	2	Мощное 2d10
Плазменная винтовка «Синяя звезда»	20	935 000	8d10 О & З	100 футов	Поджигание 4d8	100 зарядов	10	2	Громоздкое, линейное
Электрическое									
Электровинтовка	1	100	1d6 З	50 футов	–	20 зарядов	1	1	Несмертельное

ТАБЛИЦА 7–4: ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Электрическое									
Дуговой излучатель, тактический	2	750	1d4 Э	15 футов	—	20 зарядов	4	1	Громоздкое, конусное, обезвреживающее
Дуговая винтовка «Искра»	6	4 200	1d12 Э	70 футов	Дуга 1d6	40 зарядов	1	2	Обезвреживающее
Дуговой излучатель, улучшенный	9	13 200	2d4 Э	30 футов	—	40 зарядов	10	1	Громоздкое, конусное, обезвреживающее
Дуговая винтовка «Сполох»	11	24 500	2d12 Э	70 футов	Дуга 2d6	40 зарядов	1	2	Обезвреживающее
Дуговая винтовка «Гроза»	16	190 300	4d12 Э	80 футов	Дуга 4d6	80 зарядов	2	2	Обезвреживающее
Дуговая винтовка «Буря»	19	622 000	6d12 Э	80 футов	Дуга 6d6	100 зарядов	2	2	Обезвреживающее
Прочее									
Инъекционная винтовка	1	110	1d6 Ко	60 футов	СЛ инъекции +2	12 дротиков	1	1	Аналоговое, инъекционное

ТАБЛИЦА 7–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Звуковое									
Визгун «Гром»	5	3 350	1d10 З	30 футов	Оглушение	40 зарядов	4	2	Громоздкое, конусное
Визгун, низкочастотный	9	14 000	2d10 З	60 футов	Оглушение	80 зарядов	8	2	Громоздкое, конусное
Визгун, высокочастотный	15	107 500	4d10 З	60 футов	Оглушение	100 зарядов	10	2	Громоздкое, конусное
Криооружие									
Зеро-пушка, тактическая	11	23 000	3d8 Х	60 футов	Ошеломление	80 зарядов	4	2	Громоздкое, линейное
Зеро-пушка, улучшенная	14	81 400	5d8 Х	60 футов	Ошеломление	100 зарядов	5	2	Громоздкое, линейное
Зеро-пушка, элитная	18	412 800	8d8 Х	80 футов	Ошеломление	100 зарядов	5	2	Громоздкое, линейное
Лазерное									
Артиллерийский лазер «Азимут»	1	425	1d10 О	120 футов	Поджигание 1d6	20 зарядов	2	3	Проникающее
Артиллерийский лазер «Корона»	6	4 650	2d8 О	120 футов	Поджигание 1d6	40 зарядов	4	3	Проникающее
Артиллерийский лазер «Апогелий»	9	14 300	3d8 О	120 футов	Поджигание 1d6	40 зарядов	4	3	Проникающее
Автолучевая установка, тактическая	10	19 400	2d8 О	120 футов	Поджигание 1d8	40 зарядов	1	2	Автоматическое
Артиллерийский лазер «Перигелий»	13	53 800	4d8 О	130 футов	Поджигание 2d6	100 зарядов	5	3	Проникающее
Автолучевая установка, улучшенная	16	145 700	4d8 О	120 футов	Поджигание 2d8	40 зарядов	1	2	Автоматическое
Артиллерийский лазер «Параллакс»	17	248 000	7d8 О	150 футов	Поджигание 4d6	100 зарядов	5	3	Проникающее
Автолучевая установка, элитная	19	543 300	6d8 О	120 футов	Поджигание 2d10	40 зарядов	1	2	Автоматическое
Артиллерийский лазер «Зенит»	20	722 000	9d8 О	150 футов	Поджигание 5d6	100 зарядов	5	3	Проникающее
Огненное									
Огнемёт класса «Ифрит»	2	780	1d6 О	15 футов	Поджигание 1d6	20 ед. топлива	4	2	Аналоговое, громоздкое, конусное
Огнемёт класса «Саламандра»	8	8 600	2d6 О	30 футов.	Поджигание 2d6	20 ед. топлива	5	2	Аналоговое, громоздкое, конусное
Огнемёт класса «Адская гончая»	12	35 100	4d6 О	30 футов	Поджигание 4d6	40 ед. топлива	8	2	Аналоговое, громоздкое, конусное
Огнемёт класса «Огненный змей»	15	128 000	6d6 О	30 футов	Поджигание 6d6	40 ед. топлива	10	2	Аналоговое, громоздкое, конусное
Огнемёт класса «Феникс»	18	367 500	9d6 О	30 футов	Поджигание 9d6	40 ед. топлива	10	2	Аналоговое, громоздкое, конусное
Огнестрельное									
Реакционная пушка, лёгкая	1	250	1d10 Ко	90 футов	—	6 патронов	1	3	Проникающее
Пулемёт, ручной	4	2 060	1d10 Ко	60 футов	—	40 патронов	2	2	Автоматическое, аналоговое
ВП-пушка, тактическая	6	4 240	1d12 Ко	120 футов	—	80 патронов	2	2	Автоматическое
Реакционная пушка, тактическая	7	6 100	2d10 Ко	90 футов	—	6 патронов	1	3	Проникающее
Пулемёт, лёгкий	8	8 600	2d10 Ко	60 футов	—	60 патронов	2	2	Автоматическое, аналоговое
ВП-пушка, улучшенная	9	13 100	2d12 Ко	120 футов	—	100 патронов	2	2	Автоматическое
Звёздная пушка, лёгкая	10	19 200	2d12 Ко	30 футов	Ранение	18 дробовых патронов	6	2	Конусное
Реакционная пушка, тяжёлая	10	16 750	3d10 Ко	100 футов	—	6 патронов	1	3	Проникающее
Кроссболтер, улучшенный	11	21 900	4d10 Ко	70 футов	—	12 стрел	4	2	Громоздкое
Пулемёт, средний	11	23 100	3d10 Ко	60 футов	—	60 патронов	2	2	Автоматическое, аналоговое
ВП-пушка, элитная	13	53 700	4d12 Ко	120 футов	—	100 патронов	2	2	Автоматическое
Кроссболтер, элитный	14	71 400	6d10 Ко	60 футов	—	30 стрел	6	2	Громоздкое
Реакционная пушка, улучшенная	14	73 000	6d10 Ко	100 футов	—	6 патронов	1	3	Проникающее
Звёздная пушка, тяжёлая	15	122 800	4d12 Ко	30 футов	Ранение	32 дробовых патрона	8	2	Конусное
Пулемёт, тяжёлый	17	220 300	7d10 Ко	120 футов	—	100 патронов	4	2	Автоматическое, аналоговое
Реакционная пушка, элитная	17	244 000	8d10 Ко	100 футов	—	6 патронов	1	3	Проникающее
Кроссболтер, совершенный	18	327 200	10d10 Ко	60 футов	—	40 стрел	8	2	Громоздкое
ВП-пушка, совершенная	20	826 000	9d12 Ко	120 футов	—	100 патронов	2	2	Автоматическое
Реакционная пушка, совершенная	20	810 000	12d10 Ко	100 футов	—	6 патронов	1	3	Проникающее

ТАБЛИЦА 7–5: ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Плазменное									
Плазменная пушка «Красная звезда»	8	8 650	2d10 О & Э	100 футов	Поджигание 1d8	40 зарядов	5	2	Взрыв (5 футов), громоздкое
Плазменная пушка «Жёлтая звезда»	14	62 800	4d10 О & Э	100 футов	Поджигание 2d8	100 зарядов	5	2	Взрыв (5 футов), громоздкое
Плазменная пушка «Белая звезда»	16	189 200	6d10 О & Э	100 футов	Поджигание 3d8	100 зарядов	5	2	Взрыв (5 футов), громоздкое
Плазменная пушка «Синяя звезда»	20	950 000	8d10 О & Э	100 футов	Поджигание 4d8	100 зарядов	10	2	Взрыв (10 футов), громоздкое
Электрическое									
Молниемёт «Искра»	6	4 620	1d12 Э	40 футов	–	40 зарядов	2	2	Взрыв (10 футов), громоздкое
Молниемёт «Сполох»	10	19 100	2d12 Э	40 футов	–	40 зарядов	4	2	Взрыв (15 футов), громоздкое
Молниемёт «Гроза»	16	164 800	5d12 Э	40 футов	–	100 зарядов	10	2	Взрыв (20 футов), громоздкое
Молниемёт «Буря»	20	735 000	7d12 Э	40 футов	–	100 зарядов	10	2	Взрыв (20 футов), громоздкое
Прочее									
Универсальная гранатомётная ПНПУ	1	280	Граната	60 футов	–	6 гранат	1	2	Аналоговое
Ручная гранатомётная ПНПУ	8	9 400	Граната	70 футов	–	12 гранат	1	3	Аналоговое
ПРК	10	18 200	–	80 футов	–	1 ракета	1	2	–

ТАБЛИЦА 7–6: СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Огнестрельное									
Винтовка «Ширренский глаз», тактическая	2	755	1d10 Ко	70 футов	–	1 патрон	1	1	Аналоговое, громоздкое, снайперское (250 футов)
Винтовка «Ширренский глаз», улучшенная	8	9 350	2d10 Ко	70 футов	–	4 патрона	1	2	Аналоговое, громоздкое, снайперское (500 футов)
Винтовка «Ширренский глаз», элитная	13	54 000	4d10 Ко	80 футов	–	6 патронов	1	2	Аналоговое, громоздкое, снайперское (750 футов)
Винтовка «Ширренский глаз», совершенная	16	147 200	6d10 Ко	80 футов	–	6 патронов	1	1	Аналоговое, громоздкое, снайперское (1 000 футов)
Винтовка «Ширренский глаз», крупнокалиберная	20	740 800	10d10 Ко	80 футов	–	4 патрона	1	1	Аналоговое, громоздкое, снайперское (1 000 футов)

ТАБЛИЦА 7–7: ГРАНАТЫ

ГРАНАТА	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ДИСТАНЦИЯ	ЁМКОСТЬ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Дымовая граната	1	40	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (облако дыма на 1 минуту, 20 футов)
Обездвиживающая граната I	1	170	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (опутывание на 2d4 раунда, 10 футов)
Осколочная граната I	1	35	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d6 Ко, 15 футов)
Электрическая граната I	1	130	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d8 Э, 15 футов)
Зажигательная граната I	2	375	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d6 О, поджигание 1d4, 5 футов)
Световая граната I	2	275	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (слепота на 1d4 раунда, 5 футов)
Обездвиживающая граната II	4	675	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (опутывание на 2d4 раунда, 15 футов)
Осколочная граната II	4	700	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d6 Ко, 15 футов)
Шумовая граната I	4	725	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d10 З, глухота на 1d4 минуты, 15 футов)
Электрическая граната II	4	650	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d12 Э, 15 футов)
Зажигательная граната II	6	1 040	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d6 О, поджигание 1d6, 10 футов)
Криограната I	6	1 220	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d8 Х, ошеломление, 10 футов)
Световая граната II	6	1 350	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (слепота на 1d4 раунда, 10 футов)
Зажигательная граната III	8	2 800	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (3d6 О, поджигание 1d6, 10 футов)
Осколочная граната III	8	2 560	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d6 Ко, 15 футов)
Шумовая граната II	8	2 720	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d10 З, глухота на 1d4 минуты, 20 футов)
Криограната II	10	5 000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d8 Х, ошеломление, 15 футов)
Обездвиживающая граната III	10	5 410	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (опутывание на 2d4 раунда, 20 футов)
Осколочная граната IV	10	5 750	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (6d6 Ко, 15 футов)
Электрическая граната III	10	5 380	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (3d12 Э, 15 футов)
Зажигательная граната IV	12	9 380	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (5d6 О, поджигание 3d6, 15 футов)
Световая граната III	12	10 400	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (слепота на 1d6 раундов, 15 футов)
Шумовая граната III	12	11 300	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d10 З, глухота на 1d4 минуты, 25 футов)
Криограната III	14	21 100	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d8 Х, ошеломление, 20 футов)
Осколочная граната V	14	18 750	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (10d6 Ко, 15 футов)
Электрическая граната IV	14	23 600	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (6d12 Э, 15 футов)
Зажигательная граната V	16	44 000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (10d6 О, поджигание 5d6, 15 футов)
Осколочная граната VI	16	44 600	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (12d6 Ко, 15 футов)
Световая граната IV	16	53 000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (слепота на 1d8 раундов, 20 футов)
Шумовая граната IV	16	43 500	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (7d10 З, глухота на 1d4 минуты, 30 футов)
Зажигательная граната VI	18	108 800	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (12d6 О, поджигание 6d6, 15 футов)
Криограната IV	18	108 500	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (6d8 Х, ошеломление, 20 футов)
Осколочная граната VII	18	96 900	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (16d6 Ко, 15 футов)

ТАБЛИЦА 7–7: ГРАНАТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ГРАНАТА	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ДИСТАНЦИЯ	ЁМКОСТЬ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Осколочная граната VIII	20	216 000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (20d6 Ко, 15 футов)
Электрическая граната V	20	110 000	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (9d12 Э, 15 футов)

ТАБЛИЦА 7–8: ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прочее									
Сюрикен с углеродистым покрытием (10)	1	85	1d4 Ко	10 футов	Кровопускание 1d4	Выхватываемое	–	–	Быстрозаряжаемое, метательное
Нейлоновая сеть	2	460	–	10 футов	–	Выхватываемое	–	1	Метательное, опутывающее

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прочее									
Лук	1	255	1d6 Ко	60 футов	–	Выхватываемое	1	1	Быстрозаряжаемое

ТАБЛИЦА 7–9: БОЕПРИПАСЫ

СТАНДАРТНЫЕ БОЕПРИПАСЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЗАРЯДОВ/ПАТРОНОВ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Аккумулятор	1	60	20	–	–
Аккумулятор повышенной ёмкости	4	330	40	–	–
Аккумулятор высокой ёмкости	4	390	80	–	–
Аккумулятор сверхвысокой ёмкости	5	445	100	Л	–
Дробовые патроны	1	55	25	Л	–
Дротики	1	20	25	Л	–
Мини-ракеты	4	300	10	Л	–
Патроны для короткоствольного оружия	1	40	30	Л	–
Патроны для длинноствольного и снайперского оружия	1	75	25	Л	–
Патроны для тяжёлого оружия	2	90	20	Л	–
Стрелы	1	50	20	Л	–
Топливный бак, стандартный	1	60	20	1	–
Топливный бак повышенной ёмкости	3	280	40	2	–
Фальшфейер	1	5	1	–	–

ОСОБЫЕ БОЕПРИПАСЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	СНАРЯДОВ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Разрывная стрела I	6	875	1	–	Аналогично любой гранате 1 уровня
Разрывная стрела II	10	5 450	1	–	Аналогично любой гранате 5 уровня или ниже
Разрывная стрела III	15	32 050	1	–	Аналогично любой гранате 10 уровня или ниже
Разрывная стрела IV	20	245 000	1	–	Аналогично любой гранате 15 уровня или ниже
Ракета, тактическая	10	5 700	1	1	Взрыв 6d8 Д & Ко (30 футов)
Ракета, улучшенная	13	14 600	1	1	13d8 Д & О

ТАБЛИЦА 7–10: ЗВЁЗДНЫЕ КРИСТАЛЛЫ

ЗВЁЗДНЫЕ КРИСТАЛЛЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС
Слабейший гравитонный кристалл	5	2 900	+1d3	Нокдаун	–
Слабейший фотонный кристалл	5	2 950	+1d3 О	Поджигание 1d6	–
Слабейший W-бозонный кристалл	5	3 050	+1d4	Кровопускание 1d6	–
Слабейший глюонный кристалл	6	3 900	+1d4	Ранение	–
Слабый гравитонный кристалл	8	9 200	+1d6	Нокдаун	–
Слабый фотонный кристалл	8	9 300	+1d6 О	Поджигание 1d6	–
Слабый W-бозонный кристалл	8	9 800	+1d6	Кровопускание 2d6	–
Слабый глюонный кристалл	9	11 500	+1d6	Серьёзное ранение	–
Малый гравитонный кристалл	11	24 000	+2d6	Нокдаун	–
Малый фотонный кристалл	11	25 100	+2d6 О	Поджигание 1d6	–
Малый W-бозонный кристалл	11	26 200	+2d6	Кровопускание 2d6	–
Малый глюонный кристалл	12	30 800	+2d6	Серьёзное ранение	–
Обычный гравитонный кристалл	14	69 800	+3d6	Нокдаун	–
Обычный фотонный кристалл	14	71 200	+3d6 О	Поджигание 2d6	–
Обычный W-бозонный кристалл	14	81 300	+3d6	Кровопускание 3d6	–
Обычный глюонный кристалл	15	94 200	+3d6	Серьёзное ранение	–
Великий гравитонный кристалл	17	251 000	+4d6	Нокдаун	–
Великий фотонный кристалл	17	246 200	+4d6 О	Поджигание 3d6	–
Великий W-бозонный кристалл	17	274 100	+4d6	Кровопускание 4d6	–
Великий глюонный кристалл	18	330 300	+4d6	Серьёзное ранение	–
Истинный глюонный кристалл	20	916 200	+6d6	Серьёзное ранение	–
Истинный гравитонный кристалл	20	727 100	+6d6	Нокдаун	–
Истинный фотонный кристалл	20	729 500	+6d6 О	Поджигание 5d6	–
Истинный W-бозонный кристалл	20	806 000	+6d6	Кровопускание 6d6	–

Особые свойства оружия

Некоторые виды оружия обладают различными особыми свойствами. Они указаны в одноимённом столбце таблицы и подробно описаны ниже.

Автоматическое

Автоматическое оружие может вести не только одиночный, но и полностью автоматический огонь. Для переключения между режимами огня не нужно совершать никаких действий.

Когда вы совершаете полную атаку с использованием автоматического режима огня, вы расходуете все оставшиеся боеприпасы оружия и атакуете все цели в конусе. Длина конуса равна ½ шага дистанции оружия. Совершите по одной проверке попадания против каждой цели в конусе, начиная с ближайшей к вам. Атака в автоматическом режиме не наносит критических ударов. Проверка урона совершается один раз, её результат применяется ко всем поражённым целям. Атака против каждой цели расходует в два раза больше боеприпасов, чем одиночный выстрел. Ваши атаки прекращаются, как только у вас остаётся недостаточно боеприпасов для выстрела по новой цели. Например, если вы открываете автоматический огонь из тактической ВП-пушки, в которой осталось 27 патронов, вы выстрелите по 6 ближайшим существам в конусе и израсходуете все боеприпасы.

Если несколько существ находятся на равном расстоянии, а у вас недостаточно боеприпасов, чтобы выстрелить по всем ним, цель вашей атаки определяется случайным образом. Каждая цель поражается лишь единожды (даже если боеприпасов хватает с лихвой), также вы не можете избежать огня по союзникам. При стрельбе в автоматическом режиме используются обычные штрафы для полных атак.

Аккумуляторное

Аккумуляторное оружие ближнего боя работает от внутреннего источника энергии, который необходимо заряжать, чтобы оружие можно было использовать по назначению. В таблице для такого оружия указывается ёмкость аккумулятора и расход, но, в отличие от дистанционного оружия, это означает расход энергии за 1 минуту работы, а не за 1 атаку, хотя если оружие используется меньше 1 минуты, энергия расходуется как за 1 минуту. Количество потраченных зарядов равно расходу, умноженному на количество минут использования (округляя вверх до целого числа минут). Включение оружия считается частью атаки и не требует совершения дополнительных действий. Включённое оружие автоматически выключается через 1 минуту.

Аккумуляторное оружие ближнего боя можно зарядить при помощи генератора, зарядной станции или докупить к нему новые аккумуляторы. Если вы атакуете разряженным аккумуляторным оружием, оно считается импровизированным оружием (см. стр. 168).

Аналоговое

В этом оружии не используются ни компьютерные, ни электронные компоненты, ни даже электрические источники питания, вследствие чего оно невосприимчиво к эффектам, воздействующим на технологические предметы. Конечно, термин «аналоговое» некорректен с технической точки зрения, но он уже прочно вошёл в лексикон жителей миров Соглашения.

Архаичное

Архаичное оружие изготовлено из простых материалов, например дерева или обычной стали. Если на цели нет брони или она также архаичная, это оружие наносит полный урон, в ином случае его урон снижается на 5 пунктов.

Быстрозаряжаемое

Перезарядка оружия с этим свойством считается частью атаки и не требует совершения отдельного сопутствующего действия.

Взрыв

Этим особым свойством обладают взрывчатые вещества, вместе с ним указывается величина и тип наносимого взрывом урона, его особые эффекты и их длительность, а также радиус взрыва. При атаке подобным оружием или боеприпасом в качестве цели вы выбираете пересечение границ клеток. Каждое существо в радиусе взрыва получает указанный урон, но может попытаться пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить его вдвое. Если взрыв обладает какими-то особыми эффектами помимо урона, они отменяются при успешном испытании. Некоторые боеприпасы, например дымовые гранаты, не наносят урона, поэтому величина урона и его тип для них не указываются.

Громоздкое

Оружие, обладающее этим свойством, достаточно крупное и неудобное. Возможно, ему нужно охлаждение между выстрелами, или его последовательное применение затруднено по иным причинам. Использование громоздкого оружия не может быть частью полной атаки (или любого другого действия, позволяющего совершить несколько атак), с его помощью можно совершить только одну атаку за раунд. Его нельзя применять для совершения внеочередных атак.

Длинное

Данное свойство встречается только у оружия ближнего боя. Пока вы используете такое оружие, ваша зона досягаемости для атак им увеличивается до 10 футов (см. «Зона досягаемости и контролируемые клетки» на стр. 255).

Инъекционное

В такое оружие или в его боеприпасы можно залить наркотик, яд типа «ранение» или лекарство. В случае успешной атаки оружием (первая атака для оружия ближнего боя или атака соответствующим боеприпасом для дистанционного оружия) субстанция автоматически впрыскивается в цель. Заправка новой дозы вещества приравнивается к перезарядке оружия и требует сопутствующего действия. Вещества для инъекций приобретаются отдельно и могут использоваться в любом инъекционном оружии. Их описания и цены приведены на стр. 231–232.

Конусное

Конусное оружие при стрельбе поражает все цели в конусе, длина которого равна шагу дистанции оружия. Вы не можете атаковать им более удалённые цели.

Для каждой атаки, совершаемой с использованием такого оружия, вы делаете по одной проверке попадания против каждой цели в конусе, начиная с ближайшей к вам. Каждая проверка получает штраф –2, суммирующийся с прочими — например, штрафами для полной атаки. Проверка урона совершается один раз, её результат применяется ко всем поражённым целям. Если вы нанесли один или несколько критических ударов, дополнительная проверка урона совершается один раз (равно как и другие требуемые при нанесении критического удара проверки), её результат применяется ко всем целям, которым вы нанесли

критический удар. Каждая цель поражается лишь единожды, также вы не можете избежать стрельбы по союзникам.

Атаки с использованием конусного оружия игнорируют плохую видимость. Черты и способности, увеличивающие урон одиночной атаки (например, обманная атака оперативника), не дают преимуществ при использовании конусного оружия. Боеприпасы такого оружия предназначены для поражения всех целей в конусе, поэтому расход боеприпасов указан для атаки в целом, а не для каждой цели.

Линейное

Линейное оружие стреляет по прямой, его снаряд пробивает сразу несколько целей. При атаке линейным оружием вы совершаете одну проверку атаки и сравниваете её результат с соответствующим КБ всех существ, находящихся на линии, исходящей из вашей клетки по прямой на расстояние, равное одному шагу дистанции оружия. Проверка урона совершается один раз, её результат применяется ко всем целям (начиная с ближайшей), чей КБ ниже или равен результату проверки атаки, но, если урон был полностью нейтрализован одним из существ или предметов (обычно из-за СУ или твёрдости), атака останавливается и не поражает последующие цели. Указанная для линейного оружия дистанция является предельной — оно неспособно нанести урон на большем расстоянии. Если вы наносите критический удар, то его эффекты и дополнительный урон применяются только для первой (ближайшей) цели, при наличии нескольких равноудалённых существ вы выбираете одно из них. Черты и способности, увеличивающие урон одиночной атаки (например, обманная атака оперативника), не дают преимуществ при использовании линейного оружия.

Метательное

Этим свойством обладает дистанционное оружие, которое при атаке нужно метать, а также оружие ближнего боя, которое при атаке можно метнуть. Вы добавляете свой модификатор Силы к проверкам урона при метании. После метания оружие падает возле цели. Вы должны подобрать его, чтобы использовать снова.

Мощное

В качестве сопутствующего действия вы можете усилить мощность оружия с этим особым свойством. После этого урон следующей атаки этого оружия увеличится на указанную величину. Усиление мощности дополнительно расходует столько же зарядов, сколько одиночный выстрел, при этом урон оружия увеличивается, что учитывается при умножении в случае критического удара. Многократное усиление мощности не увеличивает урон, и накопленная энергия рассеивается, если вы не выстрелите из оружия до конца вашего следующего хода.

Несмертельное

Это оружие наносит несмертельный урон, о котором можно прочесть подробнее на стр. 251–252.

Обезвреживающее

Обезвреживающее оружие в качестве сопутствующего действия можно переключить в обезвреживающий режим (или обратно в обычный). Атаки оружием в обезвреживающем режиме наносят только несмертельный урон. На стр. 251–252 вы найдёте больше информации о несмертельном уроне.

Оперативное

Оперативники могут использовать такое оружие для совершения обманной атаки (см. стр. 85). Кроме этого, при применении оперативного оружия любой персонаж может использовать модификатор Ловкости (а не Силы) при проверках атак в ближнем бою.

Опутывающее

Существо, поражённое таким оружием, оказывается опутанным до тех пор, пока не освободится от пут. Опутанные существа могут пытаться вырваться, в качестве сопутствующего действия проходя проверку Акробатики (СЛ = 10 + уровень оружия + модификатор Ловкости атакующего) или Силы (СЛ = 15 + уровень оружия + модификатор Ловкости атакующего). При использовании некоторых видов оружия (например, обездвиживающих гранат) длительность эффекта может быть ограничена. Соответствующее состояние описано на стр. 275.

Парирующее

Подобным свойством обладает только оружие ближнего боя, оснащённое гардой или крестовиной, предназначенной для защиты от ударов противника в ближнем бою. Когда вы успешно поражаете противника этим оружием в ближнем бою, вы на 1 раунд получаете бонус +1 (усиление) к КБ против атак этой цели в ближнем бою.

Проникающее

Проникающее оружие предназначено для пробития внешних слоёв крупных предметов, что увеличивает наносимый по ним урон. Проникающее оружие игнорирует 1 пункт твёрдости за каждый уровень оружия.

Разоружающее

Используя это оружие, вы получаете бонус +2 к атаке при совершении боевого манёвра разоружения.

Сбивающее

Используя это оружие, вы получаете бонус +2 к атаке при совершении боевого манёвра сбивания с ног.

Снайперское

При должном прицеливании оружие с этим свойством позволяет вести огонь на дальние расстояния с высокой точностью. Если вы потратите сопутствующее действие на прицеливание, а затем совершите выстрел в этот же ход, в качестве шага дистанции оружия используется значение, указанное после особого свойства. Вы можете стрелять и без предварительного прицеливания, в этом случае используется шаг дистанции, указанный в таблице в столбце «дистанция».

СЛ испытаний для критических ударов и оружия с особыми свойствами

Когда существо оказывается в радиусе взрыва или подвергается некоторым критическим эффектам (см. стр. 182), оно получает возможность пройти испытание. СЛ испытания обычно равна 10 + ½ уровня оружия + модификатор одной из ваших характеристик. Если не указано иное, применяется модификатор характеристики, которая обычно используется для атаки этим оружием (Ловкость для дистанционного оружия, Сила для метательного оружия и оружия ближнего боя). К СЛ применяются все штрафы, которые обычно накладываются на проверку атаки, включая штрафы за дистанцию.

Яркое

Атаки яркого оружия освещают область в радиусе 20 футов от вас и от вашей цели в течение 1 раунда после атаки, увеличивая уровень освещённости на одну ступень, но не выше среднего.

КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

Если при проверке атаки на d20 выпала натуральная 20, а итоговый результат проверки равен или превышает КБ цели, вы наносите критический удар. При критическом ударе вы дважды бросаете кости для определения урона (добавляя к каждому броску все обычные модификаторы и урон от особых способностей) и складываете результаты бросков. Некоторые виды оружия в этом случае не только наносят цели двойной урон, но и подвергают её действию особых эффектов.

Дуга

Энергия атаки перескакивает на второе существо. В качестве дополнительной цели выступает ближайшее к первой цели существо, находящееся в пределах 10 футов от неё (при наличии нескольких равноудалённых существ цель выбираете вы). Дополнительная цель получает указанное для дуги количество урона (оно не увеличивается из-за критического удара) того же типа, что обычно наносит это оружие.

Кровопускание

Цель получает состояние «кровотечение» (см. стр. 275).

Нокдаун

Цель распластывается по земле (см. стр. 276).

Оглушение

Цель должна пройти испытание Стойкости и при провале получает состояние «глухота» (см. стр. 273) на 1d4 минуты.

Окисление

Цель получает указанное количество урона. Эффект аналогичен состоянию «горение», но наносит урон кислотой, а не огнём.

Ошеломление

Цель должна пройти испытание Стойкости и при провале получает состояние «ошеломление» (см. стр. 275) на 1 раунд.

Поджигание

Цель получает состояние «горение» (см. стр. 273).

Ранение

Бросьте d20 и сверьте результат с таблицей 7–11. Цель должна пройти указанное в таблице испытание (если оно есть) и при провале получает указанный эффект. Если такой части тела у цели нет, считается, что поражено тело.

ТАБЛИЦА 7–11: РАНЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

D20	ЧАСТЬ ТЕЛА	ИСПЫТАНИЕ	ЭФФЕКТ
1–10	Тело	–	Кровотечение 1d6
11–13	Глаз (органы чувств)	Реакции	Выбит глаз, –2 к Вниманию
14–15	Нога (органы перемещения)	Стойкости	Отрублена конечность, –10 к наземной скорости
16–17	Рука (органы взаимодействия)	Реакции	Отрублена конечность, потеря руки
18–19	Жизненно важный орган	Стойкости	1d4 урона Вын
20	Мозг	Стойкости	Цель повергнута в шок на 1 раунд

Серьёзное ранение

Бросьте d20 дважды и выберите один из двух результатов по таблице 7–11. Цель должна пройти указанное испытание (если оно есть).

СЛ инъекции +2

Если оружие было наполнено ядом или наркотиком, его СЛ увеличивается на 2, если он был впрыснут при критическом ударе.

Шок

Цель повергнута в шок (см. стр. 277) на 1 раунд.

ОРУЖИЕ

Параметры описанных ниже видов оружия вы найдёте в соответствующей таблице. Оружие сгруппировано по категориям в зависимости от принципа действия и возможных особых правил (например, лазерное и плазменное оружие). В отдельную категорию выделены также гранаты (см. ниже), оперативное оружие (см. стр. 185) и прочее оружие, которое нельзя отнести к конкретной категории (см. стр. 187). Боеприпасы описаны на стр. 190.

Гранаты

Граната — одноразовое метательное оружие, которое взрывается, достигнув цели, и поражает всех в определённом радиусе. Радиус взрыва каждого вида гранат вы найдёте в таблице 7–7. У некоторых гранат есть дополнительные эффекты (например, опутывание и слепота) которые применяются к целям, попавшим в радиус взрыва и провалившим испытание Реакции. СЛ испытания равна 10 + ½ уровня гранаты + модификатор вашей Ловкости. К СЛ применяются все штрафы, которые обычно накладываются на проверку атаки, включая штрафы за дистанцию.

Дымовая граната

Дымовая граната не наносит урона и при взрыве выпускает плотное облако дыма. Любое вдохнувшее дым существо каждый раунд должно проходить испытание Стойкости (СЛ = 15 + 1 за каждую предыдущую попытку) и при провале задыхается, заходится в кашле и не может совершать в этот раунд других действий. Если существо задыхается два раунда подряд, оно получает 1d6 несмертельного урона. Если у брони включена система жизнеобеспечения, она отменяет этот эффект. Вне зависимости от брони дым мешает зрению, считаясь областью плохой видимости.

Зажигательная граната (I–VI)

При взрыве зажигательной гранаты выбрасывается облако высокотемпературной плазмы.

Криограната (I–IV)

При взрыве разбрасывает химикаты, моментально вступающие в реакцию с образованием низкотемпературных частиц.

Обездвиживающая граната (I–III)

При взрыве эта граната выпускает облако липкого полимера.

Осколочная граната (I–VIII)

При взрыве оболочка осколочной гранаты разлетается на множество поражающих элементов.

Световая граната (I–IV)

При взрыве этой гранаты происходит вспышка слепящего света.

Шумовая граната (I–IV)
При взрыве шумовая граната выпускает оглушительный заряд звуковой энергии.

Электрическая граната (I–V)
При ударе эта граната создаёт мощный электрический импульс.

Звуковое оружие
Звуковое оружие создаёт направленные акустические волны на частотах, способных ранить противника или вывести его из строя. Большая часть оружия такого типа может быть разделена на низкочастотное (НЧ) и высокочастотное (ВЧ), в зависимости от используемой для нанесения урона частоты.

Визгун (высокочастотный, «Гром», низкочастотный)
Визгун — круглое металлическое устройство с двумя рукоятями на задней части. Передняя его часть способна испустить конус звуковой энергии, наносящий урон и оглушающий любое существо в области действия оружия.

Звуковая винтовка («Баньши», высокочастотная, «Гром», низкочастотная)
Звуковая винтовка генерирует звук такой громкости, что он не только наносит цели урон, но и оглушает её. Короткий ствол звуковой винтовки обычно оснащается резонатором в виде подковы, повышающим стабильность звукового луча.

Звуковой пистолет («Баньши», высокочастотный, «Гром», низкочастотный)
У звуковых пистолетов широкий ствол, заканчивающийся вогнутым резонатором, усиливающим и направляющим звуковую волну. При этом создаётся звук такой интенсивности, что он способен разделять молекулы.

Импульсная перчатка («Баньши», высокочастотная, «Гром», низкочастотная)
При ударе импульсная перчатка испускает звуковую волну, способную сбить противника с ног. Такие перчатки изготавливаются из плотного нейлона с укреплёнными пластинами на ударной части.

Чистильщик (высокочастотный, «Гром», низкочастотный)
Чистильщик — звуковое оружие, создающее волновой «удар» низкой интенсивности. Чистильщик может накопить заряд и сгенерировать удар достаточной силы, чтобы сбить противника с ног.

Криооружие
Криооружие использует переохлаждённый газ, который не только наносит цели урон, но и способен лишить её возможности двигаться. Газ содержится в криокамере, которой оснащено всё подобное оружие. Ранние модели просто распыляли охлаждающие химикаты подобно огнемёту, но в современном вооружении используется направляющий луч, позволяющий отправлять переохлаждённые частицы на внушительное расстояние. Большая часть современного криооружия автоматически пополняет запас необходимых химикатов, собирая и обрабатывая атмосферные газы, поэтому для работы им требуется только аккумулятор.

Одной из самых известных и популярных линеек криооружия является зеро-оружие, представленное пушками, пистолетами и винтовками различных классов, самый эффективный и низкотемпературный из которых — «Лавина». За ним в порядке убывания эффективности следуют классы «Вьюга», «Град» и «Изморозь».

Зеро-винтовка (классов «Вьюга», «Град», «Изморозь», «Лавина»)
Длинный и громоздкий ствол зеро-винтовки немного смещает баланс оружия вперёд. Над ним расположен тяжёлый бак, в котором хранятся хладагенты.

Зеро-пистолет (классов «Вьюга», «Град», «Изморозь», «Лавина»)
Рукоять зеро-пистолетов специально утяжелена, чтобы уравновесить необычайно тяжёлый ствол. Используемые для стрельбы хладагенты хранятся в цилиндрическом баке над стволом.

Зеро-пушка (тактическая, улучшенная, элитная)
Зеро-пушки выпускают замораживающий луч, поражающий всех, кто стоит на линии выстрела. В двух баках в прикладе пушки содержатся химические реактивы, при смешении которых в теплоизолированном стволе пушки происходит эндотермическая реакция.

Криопика (тактическая, улучшенная)
Длинное древко криопики выполнено из алюминия или углеродистой стали и оснащено настраиваемыми резиновыми накладками для более удобного хвата. В качестве острия пика испускает струю переохлаждённого газа.

Лазерное оружие
Лазерное оружие создаёт высокоинтенсивные сфокусированные световые лучи, наносящие урон огнём. Они проходят сквозь стекло и другие прозрачные физические препятствия, нанося им при этом урон. Препятствия из энергии или магической силы полностью блокируют лазерный луч.

Невидимые существа не получают урона от лазеров, поскольку луч беспрепятственно проходит сквозь них. Дым, туман и другие облака дают преимущества укрытия и плохой видимости против лазерного оружия. Темнота лазерам не мешает, но никакого освещения они не создают. Для создания узконаправленного светового луча используются различные технологии: одни модели используют фокусирующий кристалл, в других же луч фокусируется, проходя через облако химикатов или ионизированного газа.

Автолучевая винтовка (тактическая, улучшенная, элитная)
Автолучевые винтовки могут вести автоматический огонь, выпуская множество лазерных лучей.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Автолучевая установка (тактическая, улучшенная, элитная)
Автолучевая установка менее мощна, чем артиллерийский лазер, но может вести продолжительный огонь. Благодаря нескольким вращающимся стволам с фокусирующими линзами корпус оружия перегревается не так сильно и не плавится при продолжительном использовании.

Артиллерийский лазер («Азимут», «Апогелий», «Зенит», «Корона», «Параллакс», «Перигелий»)
Артиллерийский лазер — тяжёлое оружие, предназначенное для поражения укреплённых целей, таких как бронетехника и бункеры.

Лазерная винтовка («Азимут», «Апогелий», «Зенит», «Корона», «Параллакс», «Перигелий»)
Лазерная винтовка обладает укороченным стволом и укреплённым корпусом. Она считается надёжным и прочным оружием.

Лазерный пистолет («Азимут», «Апогелий», «Зенит», «Корона», «Параллакс», «Перигелий»)
Пожалуй, лазерный пистолет — самый распространённый выбор исследователей, охранников, наёмников и торговцев. Это коротковольное оружие мало весит, надёжно и наносит приличный урон.

Огненное оружие
Огненное оружие наносит урон огнём без использования лазеров или плазмы — вместо этого применяется горящий газ или сверхмощные нагревательные спирали, также производители оружия постоянно изобретают новые методы. Огненное оружие зачастую способно поджигать цель, при особо удачном ударе дополнительно нанося ей урон от горения. Большая часть огненного оружия для работы использует не аккумуляторы, а топливо — крайне горючую углеводородную смесь.

Меч Небесного пламени («Инферно», тактический)
Изначально эти мечи были известны исключительно по номеру модели, БСБ-1750, но их популярность среди членов Легиона Небесного пламени привела к тому, что в разговорной речи их стали называть просто мечами Небесного пламени. Клинок меча полый, в нём расположены газовые горелки, сопла которых направлены вдоль одного из лезвий. При включении газ поджигается и под воздействием магнитного поля принимает форму пылающего ореола.

Огнемёт (классов «Адская гончая», «Ифрит», «Огненный змей», «Саламандра», «Феникс»)
Эти ручные огнемёты внешне похожи на тяжёлые винтовки, в приклад которых встроен увеличенный топливный бак.

Огненная винтовка
Огненная винтовка стреляет струёй горящего топлива.

Огненный дошко («Жар», «Запал», «Инферно», «Протуберанец»)
При включении лезвия этого дошко раскаляются за счёт находящихся внутри нагревательных спиралей. Такой дошко наносит урон огнём и может причинить серьёзные травмы.

Огненный пистолет
Огненный пистолет стреляет струёй горящего топлива.

Сигнальный пистолет
Сигнальный пистолет используется для подачи сигналов опасности или вызова помощи. Сигнальные пистолеты — не боевое оружие, но на коротких дистанциях вполне могут нанести урон огнём.

Огнестрельное оружие
Огнестрельное оружие стреляет твердотельными снарядами, такими как пули или ракеты. Оно считается достаточно устаревшим, но из-за разумной стоимости и приемлемой огневой мощи часто используется торговцами и путешественниками.

Автоматическая винтовка
Автоматическая винтовка — усовершенствованная модель обычной. Она способна вести непрерывный огонь до тех пор, пока не отпустят спусковой крючок или в магазине не закончатся патроны.

Боевая винтовка
Эту практичную винтовку предпочитают наёмники, которым не нравится вычурное оружие.

Винтовка «Ширренский глаз» (крупнокалиберная, совершенная, тактическая, улучшенная, элитная)
Эти снайперские винтовки получили своё название из-за комбинированных прицельных приспособлений, напоминающих глаза этой насекомоподобной расы, хотя ширренские компании и крайне редко производят подобное оружие. Винтовки «Ширренский глаз» крайне точны, за что их ценят снайперы.

ВП-пушка (совершенная, тактическая, улучшенная, элитная)
ВП-пушки носят такое название благодаря внешнему питанию от носимого генератора, обеспечивающего энергией автоматическую систему подачи боеприпасов. Они часто используются для защиты укреплений и крупных военных лагерей.

Гирореактивная винтовка (совершенная, тактическая, улучшенная, элитная)
Эта винтовка — длинноствольный вариант гирореактивного пистолета, полностью раскрывающий разрушительный потенциал мини-ракет.

Гирореактивный пистолет (тактический, улучшенный, элитный)
Гирореактивный пистолет стреляет мини-ракетами, попадание которых вполне способно опрокинуть цель навзничь. Он чуть больше по размеру, чем полуавтоматический, и отличается укреплённым стволом.

Дробовик («Вихрь», картечный, «Удар», укороченный, универсальный)
Дробовик стреляет дробью или картечью, которая после вылета из ствола разлетается, поражая все цели в пределах дистанции. Укороченный дробовик проще спрятать, а картечный дробовик и дробовики моделей «Вихрь» и «Удар» наносят больший урон.

Звёздная пушка (лёгкая, тяжёлая)
Звёздная пушка — ручное орудие, стреляющее разрывными снарядами, начинёнными стреловидными поражающими элементами. Оно имеет ограниченную дальнобойность, но наносит урон по области.

Кислотный дротикомёт (двуствольный, композитный, тактический)

Резервуар этого оружия выполнен из химически инертного полимера — в него можно залить любую кислоту, которой заправляется дротик при попадании в патронник. Двуствольный дротикомёт стреляет одновременно двумя дротиками, а композитный дротикомёт использует концентрированную кислоту.

Кроссболтер (двуствольный, совершенный, тактический, улучшенный, элитный)

Это оружие похоже на винтовку с поперечной дугой на конце ствола. Кроссболтер использует механическую энергию тетивы, чтобы метать стрелы (в том числе разрывные), применяя ствол в качестве направляющей.

Магнетарная винтовка (совершенная, тактическая, улучшенная, элитная)

В магнетарной винтовке для разгона металлических снарядов применяются магнитные поля. В конструкции винтовки достаточно мало движущихся частей, которые могут сломаться, поэтому её часто используют исследователи новых планет.

Охотничья винтовка

Это простое оружие используется в основном для охоты и самообороны, но более технически совершенным винтовкам находится и военное применение.

Поисковая винтовка (совершенная, тактическая, улучшенная, элитная)

Поисковые винтовки предназначены для стрельбы одиночными выстрелами. Они получили название благодаря поисковикам из кораша лашунт, которые ценят эти винтовки за надёжность в опасной местности.

Полуавтоматический пистолет (совершенный, тактический, улучшенный, элитный)

Полуавтоматический механизм этого пистолета при выстреле выбрасывает стреляную гильзу и досылает новый патрон в патронник, если магазин не пуст.

Пулемёт (лёгкий, ручной, средний, тяжёлый)

Самые простые и доступные пулёметы называют ручными, и они достаточно популярны среди наёмников. Лёгкие, средние и тяжёлые пулемёты по-прежнему считаются надёжным тяжёлым оружием благодаря возможности вести автоматический огонь и высокому урону.

Реакционная пушка (лёгкая, совершенная, тактическая, тяжёлая, улучшенная, элитная)

Реакционная пушка — древнее, но всё ещё популярное оружие весков, использующее высокотехнологичные материалы и механизмы для перенаправления энергии отдачи обратно в снаряд, благодаря чему оно способно наносить разрушительный урон.

Оперативное оружие

Оперативное оружие ближнего боя отличается простой конструкцией, но в умелых руках способно наносить точные и болезненные удары. Оперативник может применять такое оружие для совершения обманных атак. Кроме этого, при проверке атаки оперативным оружием в ближнем бою любой персонаж может использовать модификатор Ловкости (а не Силы, как обычно).

Дубинка (тактическая, улучшенная)

Дубинка представляет собой тонкий металлический прут, обычно с рельефной прорезиненной рукоятью. Тактическая дубинка способна наносить точные дробящие удары. Улучшенная дубинка, используемая элитными наёмниками и охранными агентствами, часто имеет поперечную рукоять и утяжелённое окончание, позволяющее наносить гораздо больший урон.

Кинжал (молекулярного разрыва, сверхострый, ультратонкий)

Размеры и вес кинжалов позволяют носить их скрытно. Лезвие ультратонкого кинжала обоюдоострое. Сверхострый кинжал изготовлен с использованием квантовых технологий. Его клинок настолько острый, что кажется размытым. Клинок кинжала молекулярного разрыва выглядит прозрачным, будто сделанным из стекла, а вибрирующие молекулы лезвия позволяют разрезать практически что угодно. Большая часть кинжалов существует в вариантах с фиксированным, складным и выкидным клинком.

Нож (охотничий, тактический)

Ножи могут быть использованы как для бытовых нужд, так и для боя. Клинки охотничьих ножей обычно имеют одно фиксированное лезвие, изготавливаются из углеродистой стали или керамики и защищены от коррозии. Длинные и обоюдоострые лезвия тактических ножей иногда снабжены серрейторной заточкой возле рукояти, лезвие может быть как фиксированным, так и складным — в зависимости от предпочтений владельца, но никакой разницы в цене, весе или уроне между этими вариантами нет.

Усмиритель

Усовершенствованная боевая дубинка, называемая «усмирителем», представляет собой лёгкий металлический прут, который способен поразить цель электрическим разрядом достаточной мощности, чтобы свалить её с ног.

Успокоитель

Когда эта матовая тёмно-серая дубинка касается цели, она поражает её электрическим разрядом, способным ошеломить жертву.

Плазменное оружие

Плазменное оружие порционно выпускает перегретый или заряженный электромагнитным полем газ, превратившийся в ионизированную плазму. Она наносит урон огнём и электричеством, пробивая как органику, так и металл. Принцип действия оружия может различаться: стрелковое оружие выпускает сгустки плазмы, а оружие ближнего боя использует электромагнитное поле для поддержания плазменного клинка.

Почитатели Саренрэй ввели в обиход названия для плазменных мечей разных температур. Самое горячее и смертоносное оружие — «Синяя звезда», за ней в порядке убывания эффективности следуют «Белая звезда», «Жёлтая звезда», «Красная звезда» и, наконец, тактическое плазменное оружие.

Плазменная винтовка («Белая звезда», «Жёлтая звезда», «Красная звезда», «Синяя звезда»)

Плазменные винтовки выстреливают длинной струёй ионизированной плазмы, пробивающей любые препятствия и противников на пути.

Плазменная пушка («Белая звезда», «Жёлтая звезда», «Красная звезда», «Синяя звезда»)

Плазменные пушки стреляют крупными сгустками ионизированной плазмы, взрывающимися при попадании. Это громоздкое оружие с достаточно ограниченной дальнобойностью, но его убойная сила перевешивает недостатки.

Плазменный дошко («Белая звезда», «Жёлтая звезда», «Красная звезда», «Синяя звезда»)

Для плазменных вариантов традиционного оружия весков используются те же общепринятые названия, что и для прочего плазменного оружия.

Плазменный меч («Белая звезда», «Жёлтая звезда», «Красная звезда», «Синяя звезда», тактический)

В рукояти этого меча расположен плазмогенератор, а плазмостойкий керамический корпус и локальное силовое поле фокусируют плазму вдоль намагниченного затуплённого клинка или тонких проволочных направляющих либо просто в виде прямого луча. Когда меч выключен, плазменный луч пропадает.

Плазменный пистолет («Белая звезда», «Жёлтая звезда», «Красная звезда», «Синяя звезда»)

Плазменные пистолеты выстреливают струёй ионизированной плазмы на достаточно скромное расстояние. При контакте плазма может поджечь цель.

Плазмомёт («Белая звезда», «Синяя звезда»)

Плазмомёты стреляют сгустками ионизированной плазмы на достаточно большие расстояния. Их проще использовать, чем плазменные винтовки или пистолеты, но они способны поразить только одиночную цель.

Солярионские оружейные кристаллы

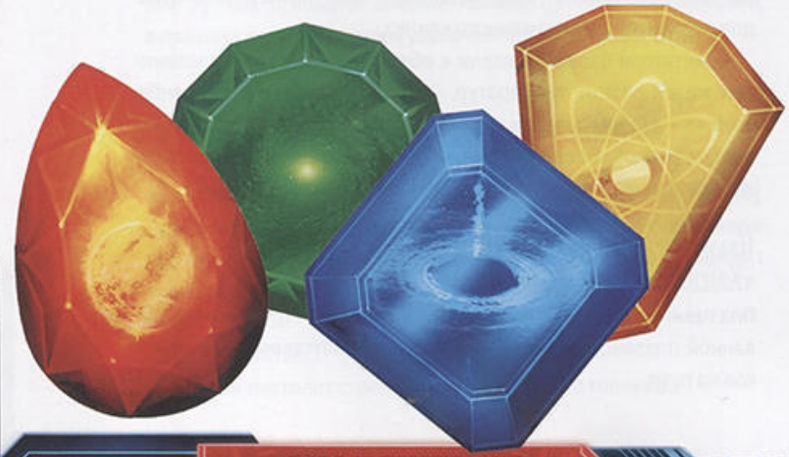
Оружейные кристаллы используются солярионами для улучшения боевых качеств звёздного оружия. Полные правила для оружейных кристаллов приведены на стр. 170.

Глюонный кристалл (великий, истинный, малый, обычный, слабейший, слабый)

Глюонные кристаллы окружают оружие энтропийным полем, которое наносит серьёзные ранения.

Гравитонный кристалл (великий, истинный, малый, обычный, слабейший, слабый)

Гравитонные кристаллы ускоряют оружие в момент удара, нанося дополнительный урон и позволяя сбить противника с ног.



Фотонный кристалл (великий, истинный, малый, обычный, слабейший, слабый)

Фотонные кристаллы усиливают удары оружия концентрированной фотонной энергией, увеличивая урон и позволяя поджечь противника.

W-бозонный кристалл (великий, истинный, малый, обычный, слабейший, слабый)

W-бозонные кристаллы увеличивают наносимый оружием урон и способны вызвать кровотечение.

Электрическое оружие

Электрическое оружие выпускает мощные разряды электричества, способные ранить или вывести из строя врагов. Дистанционные варианты используют маломощный лазер, чтобы направлять электричество. При попадании может образоваться дуговой разряд, поражающий стоящих рядом, что позволяет использовать оружие для обезвреживания групп противников. Электрическое оружие представлено несколькими моделями, самой эффективной из которых считается «Буря». За ней в порядке убывания эффективности следуют «Гроза», «Сполох» и «Искра».

Дуговая винтовка («Буря», «Гроза», «Искра», «Сполох»)

Дуговые винтовки стреляют мощными электрическими разрядами и обладают большей дальностью, чем дуговые пистолеты. Они могут вывести из строя цель, если, конечно, первое попадание её не убьёт.

Дуговой излучатель (тактический, улучшенный)

Дуговые излучатели испускают конус электрической энергии, который ранит или обезвреживает любое существо, оказавшееся в области поражения. Улучшенные дуговые излучатели имеют большую дистанцию действия и используются военными силами для обезвреживания групп противников.

Дуговой пистолет («Гроза», «Искра», «Сполох»)

Дуговые пистолеты стреляют электрическими разрядами на среднее расстояние. На конце ствола находятся два электрода, направляющие энергию выстрела, а в объёмном корпусе расположен конденсатор.

Молниемёт («Буря», «Гроза», «Искра», «Сполох»)

Молниемёты испускают электрический заряд, который при попадании взрывается, образуя электрическую бурю, наносящую урон всем существам в определённом радиусе.

Электровинтовка

Электровинтовка стреляет энергетическими разрядами низкой мощности на большее расстояние, нежели электропистолет. Разряд способен обезвредить цель, нанося несмертельный урон.

Электрожезл («Буря», «Гроза», «Искра», «Сполох»)

Электрожезлы изготавливаются из поликарбоната. Они снабжены поперечной рукоятью, а на их ударной части размещены электроды, которые при касании поражают цель электрическим разрядом.

Электропистолет

Это уменьшенная версия дугового пистолета, стреляющая энергетическими разрядами низкой мощности, способными обезвредить цель, но не наносящими серьёзного урона.

Прочее оружие

Описанное ниже оружие нельзя отнести к какой-либо категории. Для него используются обычные правила, если в описании не указано иное.

Абразивный меч

Режущая кромка этого меча покрыта микроскопическими углублениями, которые на близком к молекулярному уровне превращают лезвие в абразивную поверхность, способную наносить ужасающий урон. Клинок этого меча настолько остёр и опасен, что большинство производителей не видит необходимости добавлять мечу ещё и острие.

Безоружный удар

Безоружный удар можно совершить любой конечностью или обособленной частью тела. Безоружные удары наносят несмертельный урон, но он считается уроном от оружия для эффектов, дающих бонус к урону оружия.

Боевая перчатка (гравитационная, нова, силовая, цестус)

Боевые перчатки — популярное и, что немаловажно, доступное оружие, обожаемое наёмниками и охранниками. Оно представляет собой утяжелённую пластину, закреплённую на ударной части полиамидной или пара-арамидной перчатки. Надетая перчатка не мешает держать в той же руке оружие или предметы, но вы не можете атаковать перчаткой, если рука не свободна.

Боевой кнут («Анестетик», стандартный)

Боевой кнут представляет собой отрезок нейлонового шнура, укреплённого углеродными волокнами. Изначально боевые кнуты использовались различными военными организациями в качестве средства подавления беспорядков. Исследователи и наёмники также достаточно быстро оценили пользу этого оружия. Удар «Анестетика» поражает цель электрическим разрядом, недостаточно мощным, чтобы нанести урон, но способным обезвредить цель.

Гранатомётная ПНПУ (ручная, универсальная)

Гранатомётная ПНПУ (персональная нейтронная пусковая установка) — самый широко распространённый гранатомёт из доступных для покупки. В качестве боеприпасов ПНПУ использует любые гранаты, заряжаемые в оружие по одной, а не в составе магазина. В ПНПУ можно зарядить гранаты разных видов и выбирать для выстрела любую из них: выбор считается частью атаки и не требует отдельных действий.

Двухклинковый меч («Апокалипсис», «Опустошитель», «Разоритель»)

У этого огромного меча два клинка, способные наносить страшнейшие раны. Двухклинковые мечи — достаточно заметное оружие ввиду своего размера и конструкции, зачастую изобилующей шипами.

Длинный меч

Длинный меч — это прямой обоюдоострый клинок, обычно закреплённый на рукояти. Современные длинные мечи изготавливаются из нержавеющей или углеродистой стали, реже — из особых материалов, например титана или бейнита.

Длинный меч, керамический

Этот длинный меч сделан из прессованной керамики, его клинок прочен и очень остёр.

Длинный меч (микросеррейторный, ультрасеррейторный)

Если посмотреть на односторонний клинок этого меча невооружённым взглядом, он покажется гладким, но на самом деле на нём расположены тысячи микроскопических зубцов, которые при ударе разрывают органику, причиняя существенный урон и вызывая кровотечение.

Длинный меч молекулярного разрыва

Молекулы этого меча искусственно приведены в возбуждённое состояние и создают разрушительное поле вдоль клинка. Меч обязательно должен храниться в магнитных ножнах, иначе им очень легко пораниться.

Длинный меч, пространственный

Впервые пространственный меч был создан одним из подразделений корпорации «Ульрикка кланхолдингс». Это передовое достижение металлургических технологий внешне выглядит как удлинённый стилет, окружённый плотной аурой в форме клинка, которая способна разрезать практически что угодно.

Длинный меч, сверхострый

Этот меч изготовлен с использованием квантовых технологий, и его клинок настолько острый, что кажется размытым.

Длинный меч, ультратонкий

Тяжёлый обоюдоострый клинок ультратонкого меча выполнен из крайне плотного металла, хорошо держащего заточку. Легко недооценить его опасность — ведь внешне меч выглядит крайне тонким и невесомым.

Дошко (молекулярного разрыва, пространственный, сверхострый, тактический, улучшенный, ультратонкий)

Дошко — традиционное оружие весков, представляющее собой длинное древко, на котором в ряд закреплено от одного до четырёх треугольных лезвий. Это оружие идеально подходит для нанесения размашистых ударов и парирования. Фехтование на дошко считается в культуре весков видом искусства, а существа других рас используют дошко как своеобразный топор. Это оружие традиционно изготавливалось из стали, но в последние десятилетия их начали производить с применением металлургических новшеств и даже квантовых технологий, позволяющих добиться исключительной остроты. Лезвия ультратонкого дошко выглядят достаточно хрупкими, но на самом деле очень прочны. Лезвия сверхострых дошко размытые и нечёткие, лезвия дошко молекулярного разрыва — совсем прозрачные, а узкие, едва видимые лезвия пространственных дошко окружены плотной аурой и наносят ужасные раны.

Дубина

Дубиной называется любой тупой продолговатый инструмент с удобной рукоятью. Дубины могут быть сделаны из камня, дерева и других подобных материалов. Встречаются и металлические дубины, обычно полые внутри для уменьшения веса. Некоторые из Вольных капитанов называют дубины кофель-нагелями, хотя подобные архаичные предметы на звездолётах, в общем-то, ни к чему.

Дуэльный меч (вибромеч, молекулярного разрыва, «Потрошитель», тактический, ультратонкий)

Дуэльные мечи красивы с эстетической точки зрения и часто воспринимаются как символ положения в обществе или

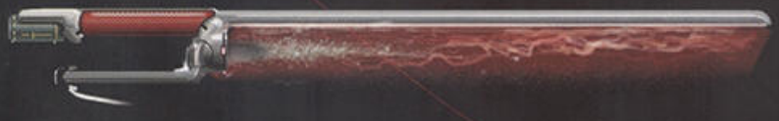
ПЛАЗМЕННЫЙ ДОШКО «КРАСНАЯ ЗВЕЗДА»
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: плазменное
УРОН: 1d10 О & З
КРИТ. ЭФФЕКТ: серьёзное ранение

ПИЛОМЕЧ
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: –
УРОН: 1d12 Р
КРИТ. ЭФФЕКТ: кровопускание 1d8

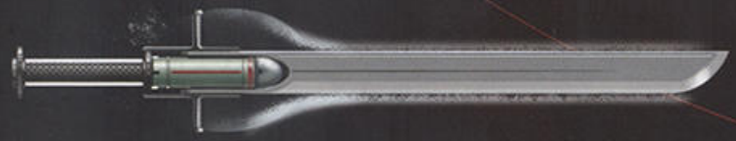
ЭЛЕКТРОЖЕЗЛ «ИСКРА»
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: электрическое
УРОН: 1d12 З
КРИТ. ЭФФЕКТ: дуга 1d4

ТАКТИЧЕСКИЙ ПЛАЗМЕННЫЙ МЕЧ
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: плазменное
УРОН: 2d8 О & З
КРИТ. ЭФФЕКТ: серьёзное ранение

ПЛАЗМЕННЫЙ МЕЧ «ЖЁЛТАЯ ЗВЕЗДА»
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: плазменное
УРОН: 5d8 О & З
КРИТ. ЭФФЕКТ: серьёзное ранение



ТАКТИЧЕСКИЙ МЕЧ НЕБЕСНОГО ПЛАМЕНИ
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: огненное
УРОН: 2d4 О
КРИТ. ЭФФЕКТ: поджигание 1d8



ДЛИННЫЙ МЕЧ МОЛЕКУЛЯРНОГО РАЗРЫВА
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: –
УРОН: 10d8 Р
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

АБРАЗИВНЫЙ МЕЧ
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: –
УРОН: 4d10 Р
КРИТ. ЭФФЕКТ: кровопускание 2d8

ДВУХКЛИНКОВЫЙ МЕЧ «ОПУСТОШИТЕЛЬ»
ТИП: высокотехнологичное оружие ближнего боя (двуручное)
КАТЕГОРИЯ: –
УРОН: 2d8 Р
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ДУЭЛЬНЫЙ МЕЧ МОЛЕКУЛЯРНОГО РАЗРЫВА
ТИП: простое оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: –
УРОН: 10d6 Р
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

ТАКТИЧЕСКИЙ ДУЭЛЬНЫЙ МЕЧ
ТИП: простое оружие ближнего боя (одноручное)
КАТЕГОРИЯ: –
УРОН: 1d6 Р
КРИТ. ЭФФЕКТ: –

принадлежности к одной из традиций, но многие продолжают использовать их в бою, и не зря. Дуэльные вибромечи и «Потрошители» питаются от аккумуляторов и сохраняют актуальность и по сей день. Дуэльные мечи молекулярного разрыва используют создаваемое возбуждёнными молекулами поле, чтобы разрубить почти что угодно, и должны храниться в магнитных ножнах, созданных таким образом, что клинок их не касается.

Изогнутый клинок [виброклинок, пространственный, стальной, ультратонкий]

Этот элегантный изогнутый клинок словно бы предназначен для того, чтобы фехтование стало более зрелищным. Стальные клинки наносят глубокие раны, вызывая кровотечение. Ультратонкие клинки выглядят хрупко, но на самом деле они столь же прочны, как стальные, и гораздо острее. Виброклинок при включении создаёт вибрации, разрывая плоть и кровеносные сосуды. Пространственные изогнутые клинки обладают едва видимым лезвием, окружённым плотной аурой, — это самые острые и опасные из изогнутых клинков, которые можно купить за деньги.

Инъекционная винтовка

Эта винтовка — «старшая сестра» инъекционного пистолета, способная стрелять заправленными ядом или лекарствами дротиками на куда большее расстояние.

Инъекционная перчатка

Первоначально инъекционные перчатки были разработаны исключительно для применения в медицине, но с тех пор конструкция претерпела существенные изменения, превратив их в полноценное боевое оружие. В указательном пальце перчатки расположен отсек, куда вставляется плоский инъекционный патрон, наполненный лекарством или ядом, который соединяется с подпружиненной иглой. Когда указательный палец упирается во что-либо, игла выдвигается наружу и впрыскивает содержимое патрона в цель. Чтобы убрать иглу обратно, нужно надавить ей на что-нибудь твёрдое (считается частью действия перезарядки).

Инъекционный пистолет

Инъекционный пистолет стреляет дротиками, приводимыми в движение либо магнитным полем, либо сжатым газом. Это оружие используется как наёмными убийцами, так и полевыми медиками — при попадании дротики впрыскивают в цель содержимое, будь то яд или лекарство.

Копьё [виброкопьё, гравитационное, сверхострое, «Страж», тактическое]

Существует множество разновидностей копий. Наконечники виброкопий вибрируют с высокой частотой. При изготовлении сверхострых копий используется квантовая технология, позволяющая заточить лезвие настолько, что оно становится едва различимо. Гравитационные копья оснащаются крошечным генератором гравитационного поля, позволяющим придать оружию дополнительное ускорение в момент нанесения удара.

Кувалда [«Max I», «Max II», «Max III», тактическая, улучшенная]

Кувалда представляет собой молот, массивное навершие которого закреплено на длинной рукояти, увеличивающей силу и дальность удара.

Лук

Современные блочные луки изготавливаются из алюминиевых сплавов, обеспечивающих превосходную прочность и лёгкость, а в качестве материала тетивы применяется высокопрочный полиэтилен. Лук предназначен для стрельбы стрелами, в том числе и разрывными, которые позволяют наносить урон разных типов.

Молот [«Гравитационный колодец», «Комета», «Метеор», штурмовой]

Утяжелённое навершие штурмового молота закреплено на относительно лёгкой алюминиевой или поликарбонатной рукояти. Его можно изготовить на заказ, выточив на поверхности узор или логотип. У молотов моделей «Комета», «Гравитационный колодец» и «Метеор» утяжелённые или пневматические бойки, существенно усиливающие удар.

Монокнут

Этот кнут сплетён из моноволоконных нитей, укреплённых углеродными частицами. Один конец кнута закреплён на углепластиковой рукояти, а второй утяжелён, что позволяет без особых усилий наносить удары, рассекающие плоть с хирургической точностью. Порой разрезы настолько резки и внезапны, что жертва не замечает потери конечности, пока не ослабеет от кровопотери.

Нейлоновая сеть

Особые нейлоновые волокна этой сети сокращаются, когда цель пытается выпутаться из неё. По периметру сети расположены грузы, позволяющие эффективнее опутать цель.

Нож-звезда [керамический, пространственный, реактивный, сверхсветовой, тактический]

Это оружие состоит из четырёх клинков, крестообразно расходящихся от кольца, внутри которого расположена центральная рукоять. Нож-звезду можно метать или использовать для нанесения колющих ударов. Реактивные и сверхсветовые ножи оснащены газовыми реактивными двигателями, которые включаются при использовании. Клинки пространственного ножа-звезды сделаны по последнему слову металлургии и окружены плотной аурой. Клинки керамического ножа изготовлены из прессованной керамики вместо металла.

Пика [тактическая, улучшенная, элитная]

Пика состоит из лёгкого металлического или поликарбонатного древка и закреплённого на нём заострённого наконечника из алюминия, нержавеющей или углеродистой стали.

Пиломеч

Пиломеч дешевле и не столь изящен, как дуэльный «Потрошитель». Он оснащён зубчатой цепью, проходящей вдоль клинка и приводимой в движение мотором, подобно цепной пиле.

Посох [боевой, «Отпугиватель», световой, «Страж», углеволоконный]

У посоха длинное и гибкое древко, утяжелённое на концах для большей ударной силы. Большинство посохов изготавливается из алюминия или стекловолокна, но встречаются и деревянные. Посохи моделей «Страж» и «Отпугиватель» изготовлены из электропроводящего металла и при контакте поражают противника болезненным электрическим разрядом, который может вывести его из строя. Сердечник светового посоха содержит нестабильный фотонный гель, существенно увеличивающий массу при ударе по какой-либо поверхности.

ПРК

ПРК (персональные ракетные комплексы) — самые распространённые ракетные установки из представленных на рынке.

В качестве боеприпасов они используют ракеты, которые и определяют наносимый оружием урон.

Сюрикен с углеродистым покрытием

Четырёхрукие касаты предпочитают метательное оружие, поэтому часто используют эти острые снаряды. Любой, кто знаком с метательным оружием не понаслышке, по достоинству оценит небольшой вес и остроту граней сюрикена с углеродистым покрытием.

Боеприпасы

Боеприпасы продаются в количестве, указанном для каждого вида в таблице 7–9 на стр. 179.

Аккумуляторы (высокой, повышенной и сверхвысокой ёмкости)

Аккумуляторы — это элементы питания, снабжающие энергией не только аккумуляторное оружие, но и самые разнообразные предметы, в том числе силовую броню и технологическое снаряжение. Габариты и вес аккумуляторов унифицированы, а предметы всех размеров, работающие от аккумуляторов, оснащены стандартными отсеками для них. В описании предметов указывается наибольшая ёмкость совместимого с ними аккумулятора, а также расход зарядов на выстрел.

Дробовые патроны

Эти патроны в качестве поражающих элементов используют небольшие металлические шарики, которые при выстреле разлетаются, увеличивая зону поражения.

Дротики

Дротики — это небольшие металлические стрелки с острым наконечником и резервуаром, в который можно залить токсин либо другую жидкую или вязкую субстанцию. Чаще всего дротики применяются для поражения противников отравляющими веществами, но иногда они используются и отчаявшимися или переутомлёнными медиками, которые с их помощью в пылу боя вкалывают союзникам антитоксины, исцеляющие сыворотки и стимуляторы. Чтобы такая методика была эффективнее, медики достаточно много времени проводят на стрельбище, тренируя меткость.

Мини-ракеты

Эти длинные конические патроны содержат в себе горючее вещество и приводятся в движение химическим топливом.

Патроны (для длинноствольного, короткоствольного, снайперского и тяжёлого оружия)

Оболочечные патроны хранятся в магазинах, совместимых с любым оружием подходящего типа.

Разрывная стрела (I–IV)

Наконечник такой стрелы взрывается при попадании в цель и может быть изготовлен на основе любой ручной гранаты. При изготовлении разрывных стрел применяется технология миниатюризации, поэтому их стоимость значительно выше, чем у аналогичных гранат.

Ракета (тактическая, улучшенная)

Ракеты — тяжёлые боеприпасы с закруглённым наконечником, несущие мощный заряд взрывчатого вещества. Урон ракеты, запущенной из пусковой установки (например, ПРК), указан в таблице 7–9 на стр. 179.

Стрелы

Древко стрелы изготовлено из композитного материала на основе пластика и углеродных волокон, а наконечник — из металла или керамики.

Топливный бак (повышенной ёмкости, стандартный)

Топливо — крайне горючая углеводородная смесь, используемая в качестве боеприпасов для огненного оружия (хотя некоторые отчаянные искатели приключений порой используют его для различных бытовых нужд). Топливный бак легко устанавливается в специальный разъём любого подходящего оружия.

Фальшфейер

Фальшфейер наполнен пиротехническим составом, который при поджигании даёт яркое пламя. Фальшфейер можно поджечь вручную без использования сигнального пистолета. Зажжённый фальшфейер горит в течение 1 часа. Его можно применять как импровизированное оружие ближнего боя, наносящее 1d2 урона огнём.

Особые материалы

При изготовлении оружия могут использоваться материалы, обладающие различными особыми свойствами. Из таких материалов можно изготовить только боеприпасы и оружие ближнего боя, наносящее дробящий, колющий или режущий урон. Если при изготовлении оружия применялось несколько особых материалов, действуют свойства только одного — того, которого в изделии больше.

У всех особых материалов, описанных ниже, есть особый эффект. Так, некоторые существа благодаря СУ могут быть уязвимы только для определённого типа урона (нанесённого, скажем, злым оружием) или только для оружия, созданного из особого материала (например, холодного железа). Конечно, персонажи вправе носить при себе несколько различных типов оружия, выбирая подходящее в зависимости от противника.

Таблица 7–12: Особые материалы

Тип	Модификатор цены предмета
Боеприпасы (адамантиновый сплав)	+50 кредитов за патрон
Оружие (адамантиновый сплав)	+2 500 кредитов
Боеприпасы (серебро)	+6 кредитов за патрон
Оружие (серебро)	+300 кредитов
Боеприпасы (холодное железо)	+9 кредитов за патрон
Оружие (холодное железо)	+450 кредитов

Адамантиновый сплав

Адамантин — звёздный металл, один из нескольких ценных металлов, добываемых на астероидах и планетах по всей Вселенной. Чистый адамантин исключительно редок и необычайно дорог, поэтому для изготовления оружия обычно используется его сплав. Оружие, выполненное из адамантинового сплава, преодолевает СУ/адамантин, встречающееся, например, у многих магических конструкций, а его природные свойства позволяют игнорировать твёрдость при разрушении оружия или предметов, если она меньше 30 (см. «Ломание предметов» на стр. 409). Оружие и боеприпасы без металлических частей нельзя сделать из адамантинового сплава.

Серебро

Для насыщения оружия и боеприпасов серебром используется сложный процесс — сочетание алхимии, магии и металлургии. В результате они способны преодолевать СУ/серебро, которым обладают, к примеру, ликантропы. Серебрению нельзя подвергнуть

неметаллические предметы, оно не действует на редкие металлы вроде адамантина, холодного железа и звёздных металлов.

Холодное железо

Холодное железо добывается в глубинных шахтах и обрабатывается при пониженной температуре, позволяющей сохранить уникальные свойства. Оружие и боеприпасы из холодного железа преодолевают СУ/холодное железо, которым часто обладают демоны и феи. Оружие и боеприпасы без металлических частей нельзя сделать из холодного железа.

Оружейные сопряжения

Оружейное сопряжение — небольшое устройство, которое можно закрепить на любом оружии, чтобы наполнить его магией. Искатели приключений используют сопряжения, чтобы подготовить оружие для поражения определённого противника или чтобы улучшить его боевые показатели в целом. Все сопряжения магические, если в их описании не указано иное. Оружие, на которое установлено сопряжение, считается гибридным, но на самом деле оружие и сопряжение работают независимо друг от друга. Способности, влияющие на магические предметы, могут оказать воздействие на установленное сопряжение, но при этом оружие продолжит работать как обычно, если оно само по себе не магическое. *Гибридное* сопряжение (см. стр. 192) служит исключением из этого правила, о чём сказано в описании. Оружие с установленным сопряжением считается магическим при преодолении СУ.

Установка и перенос сопряжений

Сопряжение может быть установлено на выбранное оружие как в момент приобретения, так и когда угодно впоследствии. Перенос сопряжения с одного оружия на другое также возможен, но это достаточно трудный и затратный процесс. Перенести сопряжение может любой персонаж, вложивший пункты в Мистицизм. Стоимость переноса равна половине стоимости установки сопряжения на новое оружие. Персонажи, вложившие пункты в Инженерное дело или Мистицизм, могут самостоятельно установить сопряжение, если возникнет необходимость (например, если игроки нашли сопряжение среди спрятанных сокровищ или если персонаж использовал Мистицизм, чтобы его создать; о создании предметов можно прочесть на стр. 235). Так или иначе, установка или перенос сопряжения требует около 10 минут непрерывной работы.

Печати сопряжения

Сопряжение можно поместить в физический предмет, называемый печатью сопряжения, которую затем можно закрепить на оружии и при желании переставить на другое оружие. После названия печати сопряжения в скобках указан максимальный уровень предмета, на который её можно установить. Предположим, что у вас есть *священная печать* (10) — её можно установить на любое оружие с уровнем от 2 до 10 включительно. Любые решения, принимаемые при установке на оружие обычного сопряжения, должны быть приняты при создании печати, изменить их впоследствии нельзя.

Стоимость печати сопряжения зависит от максимального уровня оружия, на которое её можно установить, и равняется 110% стоимости установки сопряжения на оружие этого уровня. Снятие и перенос печати на другое оружие занимает всего 1 минуту и не требует особых навыков, но печать начинает действовать лишь после того, как пробудет на оружии 24 часа. Печать нельзя установить на оружие, если в результате суммарный уровень сопряжений (с учётом уровня печати) превысит уровень предмета или если оружие не удовлетворяет требованиям сопряжения, заключённого в печати. Печати можно устанавливать на гранаты, снаряды и другие одноразовые предметы, но при использовании предмета они будут уничтожены.

Печать сопряжения может выглядеть как любой медальон или символ и, будучи прикреплённой к оружию, может даже изменить его внешний вид. Оружие с *громовой печатью* может покрыться изображениями грозовых облаков, погодными рунами и даже символами бога бурь, если такую печать установит его почитатель. Эти изменения, однако, неспособны скрыть основное назначение оружие или его тип (тяжёлая реакционная пушка со *стрижающей печатью* всё равно будет выглядеть как тяжёлая реакционная пушка, пусть и украшенная черепами и символами Пожирателя). Различные объединения часто используют печати сопряжения, чтобы унифицировать внешний вид вооружения участников путём размещения на нём символики организации.

Уровень предмета

У каждого оружейного сопряжения есть уровень предмета, его нельзя установить на оружие, чей уровень меньше уровня сопряжения. Послу установки на оружие сопряжение использует уровень оружия для всех зависящих от уровня эффектов сопряжения.

Сопряжения и цели

На оружие можно установить несколько сопряжений, при этом их суммарный уровень не может превышать уровня предмета. Если после установки это ограничение будет превышено, сопряжение установить нельзя. Если эффект сопряжения применяется к атакам, то он распространяется на все цели, поражённые оружием со свойствами «автоматическое», «взрыв» и прочими эффектами с несколькими целями.

Цена

Цена оружейного сопряжения зависит от уровня оружия, на которое оно устанавливается. Так, установка сопряжения на оружие 7 уровня обойдётся вам дороже, чем такое же сопряжение для оружия 6 уровня. Вы можете установить сопряжение на гранату, боеприпас или другой одноразовый предмет — такое сопряжение обойдётся вам вдвое дешевле сопряжения для оружия этого уровня.

Таблица 7–13: Цены оружейных сопряжений

Уровень оружия	Цена сопряжения
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720
6	1 040
7	1 560
8	2 300
9	2 600
10	3 580
11	4 880
12	6 920
13	9 760
14	11 700
15	17 800
16	27 000
17	40 500
18	60 300
19	90 000
20	135 000

ОПИСАНИЕ ОРУЖЕЙНЫХ СОПРЯЖЕНИЙ

Ниже вы найдёте описания самых распространённых оружейных сопряжений.

БУНТАРСКОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие силой хаотичного божества. Атаки этим оружием считаются хаотичными, урон от него преодолевает СУ/хаос и игнорирует устойчивость к энергии принципиальных драконов и принципиальных потусторонних существ. Это сопряжение не может быть установлено одновременно с *праведным* сопряжением.

ВЕРНОЕ — 1 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением противится попыткам отобрать его. Если вы используете оружие, когда теряете сознание, впадаете в панику или шок, оно остаётся у вас в руках. Кроме этого, вы получаете бонус к ККБ против боевых манёвров разоружения, направленных на это оружие, в размере ⅓ его уровня (минимум +1).

ВИДОИЗМЕНЯЮЩЕЕСЯ — 1 УРОВЕНЬ

В качестве основного действия вы можете приказать оружию с этим сопряжением принять внешний вид другого предмета аналогичного размера. Видоизменённое оружие сохраняет все свои параметры (включая вес), но не излучает магию. Разоблачить его можно только при помощи *истинного зрения* или аналогичной магии. Если оружие с этим сопряжением использовано для атаки, эффект сопряжения подавляется на 1 минуту.

ВОЗВРАЩАЮЩЕЕСЯ — 1 УРОВЕНЬ

Это сопряжение можно установить только на оружие с особым свойством «метательное». Оружие с этим сопряжением после дистанционной атаки летит обратно к метнувшему, оказываясь у него точно перед началом его следующего хода (что позволяет вновь атаковать им в следующий ход). Вам не нужно совершать действий, чтобы поймать его. Если вы не можете поймать оружие или куда-либо переместились, оно падает на землю на той клетке, из которой вы его метнули.

ВСПЛЕСКА — 2 УРОВЕНЬ

С этим сопряжением урон энергетического оружия может вызвать небольшой всплеск энергии, поражающий вторую цель, — оно получает критический эффект «дуга» (см. стр. 182). Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Дуга наносит дополнительной цели урон, равный ⅓ уровня оружия с этим сопряжением (минимум 1). Это сопряжение можно установить только на оружие, наносящее урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством. Если оружие наносит урон сразу несколькими типами энергии, то при установке сопряжения для эффекта дуги надо выбрать только один из них.

ВЫЗЫВАЕМОЕ — 1 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением можно в качестве быстрого действия телепортировать в руку владельца, даже если оно находится в распоряжении другого существа. Максимальная дистанция применения этой способности составляет 100 футов. Ей препятствуют эффекты, блокирующие телепортацию. Для использования способности необходимо, чтобы оружие пробыло в вашем распоряжении как минимум 24 часа.

ГИБРИДНОЕ — 1 УРОВЕНЬ

Это сопряжение заменяет большую часть технологических функций оружия магическими аналогами. Оружие получает особое свойство «аналоговое» (см. стр. 180) и всецело становится гибридным (обычно гибридным считается только само сопряжение). Такое оружие использует боеприпасы и заряды как обычно.

ГРОЗОВОЕ — 5 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие космическим электричеством. Половина урона оружия заменяется на урон электричеством. Вы можете включать и выключать это сопряжение в качестве быстрого действия. Если оружие уже наносит урон двух типов, один из них заменяется на урон электричеством (при каждом включении этого сопряжения вы определяете, какой именно тип урона заменить). Это сопряжение нельзя установить на оружие, которое уже наносит урон электричеством. Сопряжение не меняет тип КБ, против которого обычно совершается проверка атаки этим оружием.

ГРОМОВОЕ — 9 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие высокочастотными вибрациями. Половина урона оружия заменяется на урон звуком. Вы можете включать и выключать это сопряжение в качестве быстрого действия. Если оружие уже наносит урон двух типов, один из них заменяется на звук (при каждом включении этого сопряжения вы определяете, какой именно тип урона заменить). Это сопряжение нельзя установить на оружие, которое уже наносит урон звуком. Сопряжение не меняет тип КБ, против которого обычно совершается проверка атаки этим оружием.

ЗЛОВЕЩЕЕ — 1 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением оставляет за собой тёмный след, а в бою угрожающе завывает. Оружие получает критический эффект «запугивание». Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Цель запугивания получает эффект потрясения на 1d4 раунда (испытание Стойкости отменяет эффект). Существо, получившее потрясение от оружия с этим сопряжением, невосприимчиво к эффекту потрясения от этого же оружия на 24 часа.

ИЩУЩЕЕ — 3 УРОВЕНЬ

Это сопряжение направляет атаки оружия в цель. Эффект позволяет игнорировать вероятность промаха из-за плохой видимости, но никак не изменяет вероятность промаха вследствие других причин (и не отменяет вероятность промаха при отсутствии видимости).

КИСЛОТНОЕ — 9 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие кислотой. Половина урона оружия заменяется на урон кислотой. Вы можете включать и выключать это сопряжение в качестве быстрого действия. Если оружие уже наносит урон двух типов, один из них заменяется на кислоту (при каждом включении этого сопряжения вы определяете, какой именно тип урона заменить). Это сопряжение нельзя установить на оружие, которое уже наносит урон кислотой. Сопряжение не меняет тип КБ, против которого обычно совершается проверка атаки этим оружием.

КОНУСНОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Это сопряжение позволяет в качестве действия полного хода один раз в день совершить одну конусную атаку этим оружием (см. свойство оружия «конусное» на стр. 180). Атака наносит ½ обычного урона оружия, а её максимальная дистанция — 30 футов. Это сопряжение действует только на дистанционное оружие без свойств «автоматическое», «взрыв», «линейное» или «метательное». Оно не действует на оружие, не требующее проверки атаки для попадания.

СВЯЩЕННОЕ СОПРЯЖЕНИЕ

ОГНЕННОЕ СОПРЯЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

КРОВОПУСКАЮЩЕЕ — 5 УРОВЕНЬ

Это сопряжение вплетает в оружие энергию распада — оно получает критический эффект «кровопускание» (см. стр. 182). Эффект наносит по 1d6 урона в раунд за каждые 5 полных уровней оружия. Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Это сопряжение можно установить только на оружие, наносящее колющий или режущий урон.

ЛЕДЯНОЕ — 5 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие холодом ледяных пустошей мёртвого мира, не знающего света солнца. Половина урона оружия заменяется на урон холодом. Вы можете включать и выключать это сопряжение в качестве быстрого действия. Если оружие уже наносит урон двух типов, один из них заменяется на холод (при каждом включении этого сопряжения вы определяете, какой именно тип урона заменить). Это сопряжение нельзя установить на оружие, которое уже наносит урон холодом. Сопряжение не меняет тип КБ, против которого обычно совершается проверка атаки этим оружием.

МИЛОСЕРДНОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением едва слышно гудит, пока не используется, а также издаёт тихие и нежные музыкальные звуки при атаке. Магия этого сопряжения сдерживает урон оружия. Пока сопряжение включено, обычный урон оружия становится несмертельным. Если у оружия два типа урона, они оба становятся несмертельными. Включение и выключение этого сопряжения требует быстрого действия.

НАДЁЖНОЕ — 1 УРОВЕНЬ

Магические руны этого сопряжения укрепляют оружие, существенно повышая прочность. При определении твёрдости, ПЗ и модификаторов испытаний предмета его уровень считается на 5 выше, чем на самом деле. Подробнее о расчёте этих параметров можно прочесть на стр. 409.

НЕЧЕСТИВОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие энергией злого божества. Атаки этим оружием считаются злыми, урон от него преодолевает СУ/зло и игнорирует устойчивость к энергии добрых драконов и добрых потусторонних существ. Это сопряжение не может быть установлено одновременно со *священным* сопряжением.

НОКДАУНА — 6 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением смещает центр тяжести цели. Оружие получает критический эффект «нокдаун» (см. стр. 182). Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Это сопряжение действует только на оружие, наносящее дробящий урон.

ОГЛУШИТЕЛЬНОЕ — 3 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением испускает конус низкочастотной звуковой энергии при попадании. Оно получает критический эффект «оглушение» (см. стр. 182). Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Это сопряжение действует только на оружие, наносящее дробящий, колющий или режущий урон либо урон звуком.

ОГНЕННОЕ — 5 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие звёздным пламенем. Половина урона оружия заменяется на урон огнём. Вы можете включать и выключать это сопряжение в качестве быстрого действия. Если оружие уже наносит урон двух типов, один из них заменяется на огонь (при каждом включении этого сопряжения вы определяете, какой именно тип урона заменить). Это сопряжение нельзя установить на оружие, которое уже наносит урон огнём. Сопряжение не меняет тип КБ, против которого обычно совершается проверка атаки этим оружием.

ОПУТЫВАЮЩЕЕ — 2 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением получает особое свойство «опутывающее» (см. стр. 181). Это свойство можно использовать для одной атаки в день. О его применении надо сообщить до совершения атаки. Вне зависимости от того, сколько целей вы можете поразить одной атакой вашего оружия, опутать можно только одну из них на ваш выбор. Эффект опутывания сохраняется в течение 1d4 раундов, но цель может вырваться и раньше. Это сопряжение действует только на оружие, наносящее дробящий, колющий или режущий урон либо урон холодом.

ОСВЕЩАЮЩЕЕ — 1 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением получает особое свойство «яркое» (см. стр. 182). В качестве сопутствующего действия вы можете выключить это сопряжение, чтобы оружие больше не считалось ярким, пока вы не включите сопряжение снова (что также требует сопутствующего действия).

ПРАВЕДНОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие силой принципиального божества. Атаки этим оружием считаются принципиальными, урон от него преодолевает СУ/принципиальность и игнорирует устойчивость к энергии хаотичных драконов и хаотичных потусторонних существ. Это сопряжение не может быть установлено одновременно с *бунтарским* сопряжением.

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ — 3 УРОВЕНЬ

Это сопряжение наполняет оружие мощным зарядом позитивной энергии, который разрушает магию, поддерживающую существование нежити. Оружие с таким сопряжением игнорирует СУ и устойчивость к энергии нежити. Это сопряжение действует только на оружие, наносящее дробящий урон.

РАНЯЩЕЕ — 7 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением особенно опасно и получает критический эффект «ранение» (см. стр. 182). Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения.

РАССЕИВАЮЩЕЕ — 3 УРОВЕНЬ

Это сопряжение во время боя вбирает фоновую магическую энергию и способно сфокусировать её, чтобы рассеять магию. Оружие получает критический эффект «рассеивание». Эта способность проявляется только в моменты серьёзной опасности, поэтому этот критический эффект можно использовать только во время боя с достойным противником (см. стр. 242). При наличии спорных моментов относительно того, находитесь ли вы в бою и можете ли применять критический эффект, последнее слово остаётся за ведущим. Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Эффект аналогичен прицельному рассеиванию заклинанием *рассеивание магии*. Вместо УЗ при проверке рассеивания используется уровень оружия.

СВЯЩЕННОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Это сопряжение дарует оружию благословенную силу доброго божества. Атаки этим оружием считаются добрыми, урон от него преодолевает СУ/добро и игнорирует устойчивость к энергии злых драконов, злой нежити и злых потусторонних существ. Это сопряжение не может быть установлено одновременно с *нечестивым* сопряжением.

СЛЕДОПЫТСКОЕ — 1 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением изменяет природу ваших атак, позволяя им преодолевать помехи от ряда эффектов окружающей среды. Атаки этого оружия игнорируют укрытие, предоставляемое топью, а также укрытие от атак с поверхности, которое получают существа, как минимум по грудь погружённые в воду. Урон огнём по подводным целям снижается только наполовину (а не на ¾, как обычно), а все прочие атаки этим оружием под водой наносят полный урон (а не половину, как обычно). Кроме того, дистанционные атаки с использованием этого оружия не получают штрафов от эффектов бурь, а также сильных, крепких или штормовых ветров. Вы даже можете совершать дистанционные атаки во время сильной бури, как если бы это была обычная буря, и при ураганном ветре, как если бы это был сильный ветер. В главе «Типы местности» на стр. 396 подробно описаны штрафы, получаемые в определённой местности, а в разделе «Подводный бой» на стр. 404 вы найдёте правила атаки погружённых целей.

СОКРУШИТЕЛЬНОЕ — 5 УРОВЕНЬ

Это сопряжение можно установить только на оружие с двумя или более критическими эффектами. При нанесении критического удара таким оружием вы можете выбрать два критических эффекта, которые будут воздействовать на цель (даже если вы обычно должны выбирать только один такой эффект).

СТРИЖАЮЩЕЕ — 10 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением способно разрывать межмолекулярные связи и получает критический эффект «серьёзное ранение» (см. стр. 182). Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Это сопряжение действует только на оружие, наносящее дробящий, колющий или режущий урон.

УБИЙЦЫ — 5 УРОВЕНЬ

Это сопряжение увеличивает силу критических ударов по определённым противникам. Против таких противников это оружие получает критический эффект «шок» (см. стр. 182). Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара по соответствующему противнику вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Когда вы устанавливаете это сопряжение на оружие (или создаёте печать сопряжения), вы выбираете один тип существ (аберрации, волшебные звери, вредители, гуманоиды, драконы, животные, жижи, конструкции, нежить, потусторонние существа, растения или феи). Если вы выбрали гуманоидов или потусторонних существ, то должны обязательно указать один их подтип. Критический эффект применяется только против существ выбранного типа (и подтипа, если он указывался). Впоследствии выбранный тип и подтип существ изменить нельзя.

УБИЙЦЫ ПРИЗРАКОВ — 5 УРОВЕНЬ

Это сопряжение позволяет оружию наносить полный урон и критические удары бестелесным существам. Атаки такого оружия проникают и на Эфирный план — его можно применять и против эфирных существ. Кроме этого, бестелесное существо (но не эфирное) может поднимать, перемещать и использовать такое оружие.

ЧАРОМЁТНОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Это сопряжение позволяет зарядить оружие камнем чар. Одновременно в оружии может находиться не более одного камня чар. Для заряжания требуется одна минута и камень чар, содержащий заклинание со временем сотворения не более одного основного действия и кругом, не превышающим ¼ уровня оружия.

Если вы умеете обращаться с оружием и используете его, то в качестве действия полного хода можете сотворить заклинание, заключённое в камне чар, вместо того чтобы совершать обычную атаку. Таким образом вы можете использовать камень чар, как если бы были заклинателем и заклинание было в списке заклинаний вашего класса.

В отличие от обычных правил применения камня чар, в данном случае его уровень предмета может быть выше вашего УЗ (даже если тот равен 0). Тем не менее если его уровень предмета выше вашего БМА, то после совершения действия полного хода для сотворения заклинания вы должны пройти проверку атаки этим оружием против КБ, равного уровню камня чар + 1. При провале заклинание тратится впустую. Эта проверка проводится, чтобы определить, насколько хорошо вы владеете оружием, поэтому ни боеприпасы, ни действия при этом не расходуются. Если вам не удаётся сотворить заклинание, заключённое в камне чар, оно рассеивается без эффекта, а камень чар разрушается.

ЯДОВИТОЕ — 2 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением получает особое свойство «инъекционное» (см. стр. 180). Это свойство можно использовать для одной атаки в день. О его применении надо сообщить до совершения атаки. Вне зависимости от того, сколько целей вы можете поразить одной атакой вашего оружия, при использовании свойства только одна цель на ваш выбор подвергается действию наркотика, яда или лекарства. Это сопряжение действует только на оружие, наносящее колющий или режущий урон.

ЯКОРНОЕ — 1 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением может при критическом ударе лишить противника возможности двигаться — оно получает критический эффект «иммобилизация». Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. При иммобилизации цель не может самостоятельно сдвинуться с места никаким из способов перемещения (в том числе телепортироваться) в течение 1d4 раундов. Если цель находится внутри движущегося предмета (например, звездолёта или крупного транспортного средства), то сохраняет неподвижность относительно предмета, перемещаясь с ним. Сторонние воздействия перемещают цель как обычно.

БРОНЯ

Для большинства существ броня служит самым простым и эффективным способом защиты в бою. Она защищает от атак и вредного воздействия окружающей среды и пригодится везде: и при дальнем перелёте на звездолёте наёмников, и во время дипломатического приёма на космической станции, и при спуске на неисследованную планету.

Современная броня изготавливается из самых разнообразных материалов: углеродного волокна, керамики, ткани, металла, полимеров или их сочетания. Для некоторых видов брони используются архаичные материалы, например шкуры животных. Ношение брони — это способ не только защиты, но и самовыражения.

Обычно комплект брони состоит из шлема, перчаток, ботинок и комбинезона, защищающего существо с головы до пят. Если не указано иное, ботинки позволяют закрепиться на поверхности во время пребывания в невесомости, чтобы вы могли сориентироваться или принять устойчивое положение (подробнее о перемещении в невесомости можно прочесть на стр. 401).

ПАРАМЕТРЫ БРОНИ

Каждая строка в таблицах на стр. 196–197 описывает один комплект брони по указанным параметрам.

- **Уровень:** уровень предмета для комплекта брони (см. стр. 167).
- **Цена:** цена комплекта брони в кредитах.
- **ЭКБ:** бонус брони к ЭКБ. ЭКБ защищает от атак из лазерного оружия, плазменных пушек и другого подобного вооружения (см. стр. 240).
- **ККБ:** бонус брони к ККБ. ККБ защищает от пуль, большинства оружия ближнего боя и других твёрдых предметов (см. стр. 240).
- **Макс. Лвк:** как правило, к КБ (и ЭКБ, и ККБ) добавляется ваш модификатор Ловкости. Этот параметр брони показывает, какой максимальный положительный модификатор Ловкости вы можете учитывать при подсчёте КБ. Если модификатор выше этого числа, излишек не учитывается и не повышает КБ.
- **Штраф за броню:** при ношении брони вы получаете указанный штраф к проверке большинства навыков, зависящих от Силы и Ловкости. В главе 5 приведён перечень навыков, к которым применяется этот штраф.
- **Скорость:** при ношении брони ваша скорость изменяется на указанную величину.
- **Улучшения:** вы можете усилить броню, установив на неё магические и технологические улучшения. В этой колонке указывается количество мест под них. Некоторые улучшения крупнее или сложнее устроены, чем прочие, и занимают сразу несколько мест (см. стр. 204).
- **Вес:** вес предмета (см. стр. 167).

НОШЕНИЕ БРОНИ

Класс персонажа и выбранные им черты определяют, какую броню он умеет носить. Подробнее об этом мы расскажем ниже.

Ношение различных типов брони

Если вы надели броню, которую не умеете носить, то получаете штраф –4 к ЭКБ и ККБ (см. стр. 240). Если персонаж умеет носить только лёгкую броню, он может обучиться ношению тяжёлой брони, если возьмёт черту Ношение тяжёлой брони.

Надевание брони

Время, которое нужно на то, чтобы надеть или снять броню, сильно зависит от её типа. Чтобы надеть или снять лёгкую броню, требуется 4 раунда, а для того чтобы надеть или снять тяжёлую броню — 16 раундов.

Для надевания или снимания брони 8–15 уровня требуется вдвое меньше времени, чем обычно, а для брони 16 уровня и выше — четверть обычного времени, но не менее одного действия полного хода.

Современная броня сконструирована так, что её можно снимать и надевать без посторонней помощи.

Надевание в спешке

На спешное надевание брони требуется вдвое меньше времени, чем обычно, но не менее одного действия полного хода. Если броня надета в спешке, штраф за броню увеличивается на 1, а КБ и макс. Лвк уменьшаются на 1.

РАЗМЕР БРОНИ

Для различных существ выпускается броня разных размеров. Если комплект брони не предназначен для ношения представителями вашей расы, его будет необходимо подогнать. Исоки не могут носить броню, созданную для людей, а касатам придётся подгонять броню, созданную для двуруких существ. При наличии сомнений о том, подходит ли существу какой-то комплект брони, решение о необходимости подгонки принимает ведущий. При покупке нового комплекта брони подгонка включена в его стоимость.

Подгонка брони

Если в вашем распоряжении оказалась бывшая в употреблении броня, изначально не предназначенная для вас, её можно подогнать, совершив проверку Инженерного дела (СЛ = 10 + 2 × уровень брони) или заплатив 10% её цены профессионалу — бронику или просто обладающему достаточным количеством пунктов в Инженерном деле.

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ

Космос — достаточно неуютное место, равно как и множество опасных миров. Если не указано иное, то считается, что системы жизнеобеспечения любой брони способны защитить вас от самых разнообразных опасностей, позволяя вам выжить в течение как минимум нескольких дней, если вам нужно провести срочный ремонт корпуса звездолёта, исследовать незнакомый мир или пережить разгерметизацию космической станции. Для этих целей некоторые типы брони оснащены маломощным силовым полем, которое позволяет поддерживать давление и температуру, но никак не защищает от атак, а другие полностью изолированы от окружающей среды благодаря герметичным уплотнениям и гермошлему. Самые распространённые опасности окружающей среды описаны в разделе «Окружающая среда» на стр. 394.

Включение и длительность

Комплект брони способен защищать носителя от опасностей окружающей среды в течение 1 дня за каждый уровень брони. Включение и выключение системы жизнеобеспечения требует основного действия (при условии, что броня была надета должным образом). Если вы располагаете доступом к бесхозной броне или комплекту, в который одето беспомощное существо, вы в качестве действия полного хода можете включить его систему жизнеобеспечения, а для того чтобы выключить её, придётся пройти проверку Компьютеров для взлома системы, при этом броня считается компьютером с рангом, равным ½ уровня брони (базовая СЛ взлома компьютера равна 13 + 4 за каждый ранг).

ТАБЛИЦА 7–14: ЛЁГКАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
«Вторая кожа»	1	250	+1	+2	+5	–	–	1	Л
Станционная одежда, полётная	1	95	+0	+1	+6	–	–	0	Л
Эстексный комбинезон I	1	410	+0	+1	+5	–1	–	2	1
Броня «Флибустьер» I	2	750	+2	+3	+4	–	–	0	Л
Касатский микрокордовый костюм I	2	460	+1	+3	+3	–1	–	0	1
Станционная одежда, повседневная	3	1 300	+1	+2	+6	–	–	0	Л
Углеволоконная кожа «Графит»	3	1 220	+3	+4	+4	–1	–	1	1
Броня из шкуры дефрекса	4	2 250	+5	+5	+4	–	–	1	Л
Лашунтский термокостюм, простой	4	1 950	+4	+4	+5	–	–	1	Л
Т-костюм I	5	2 980	+5	+6	+5	–	–	1	Л
Станционная одежда, деловая	5	2 600	+2	+3	+6	–	–	0	Л
Эстексный комбинезон II	5	2 700	+4	+5	+5	–1	–	3	1
Броня «Флибустьер» II	6	4 720	+6	+8	+5	–	–	1	Л
Касатский микрокордовый костюм II	6	3 670	+6	+8	+4	–1	–	1	1
Станционная одежда, высококачественная	6	4 100	+4	+5	+7	–	–	0	Л
Фольгированный комбинезон исоки	6	4 120	+7	+7	+5	–	–	2	Л
Деловой костюм корпорации «Абадар» серебряного класса	7	7 250	+6	+7	+7	–	–	0	Л
Т-костюм II	7	6 900	+8	+9	+5	–	–	2	Л
Эстексный комбинезон III	7	5 500	+7	+8	+5	–1	–	4	1
Касатский микрокордовый костюм III	8	9 000	+9	+11	+5	–1	–	2	1
Лашунтский термокостюм, улучшенный	8	8 500	+9	+10	+6	–	–	3	Л
Деловой костюм корпорации «Абадар» золотого класса	9	12 100	+9	+10	+8	–	–	0	Л
Т-костюм III	9	13 300	+11	+12	+6	–	–	3	Л
Броня «Флибустьер» III	10	16 900	+12	+13	+6	–	–	3	Л
Углеволоконная кожа «Карбин»	10	19 650	+12	+14	+5	–1	–	3	1
Касатский микрокордовый костюм IV	11	23 800	+13	+15	+5	–1	–	3	1
Деловой костюм корпорации «Абадар» платинового класса	12	34 600	+12	+13	+8	–	–	0	Л
Световая броня, стандартная	12	30 750	+15	+15	+6	–	–	4	Л
Т-костюм IV	13	45 800	+16	+17	+6	–	–	4	Л
Эстексный комбинезон IV	13	49 250	+15	+16	+6	–1	–	6	1
Броня «Флибустьер» IV	14	60 600	+17	+18	+6	–	–	4	Л
Костюм «Эшелон» массового производства	14	71 300	+15	+16	+8	–	–	0	Л
Бронекостюм «Рой»	15	95 200	+18	+19	+6	–	–	4	Л
Световая броня, элитная	15	123 500	+18	+18	+7	–	–	4	Л
Углеволоконная кожа «Алмаз»	15	126 400	+17	+19	+7	–1	–	4	1
Броня шоталашу	16	149 500	+19	+20	+7	–	–	5	Л
Костюм «Эшелон» индивидуального пошива	17	285 000	+18	+19	+8	–	–	0	Л
Т-костюм V	17	244 300	+20	+21	+7	–	–	5	Л
Броня «Флибустьер» V	18	367 650	+20	+21	+8	–	–	5	Л
Т-костюм VI	19	552 000	+21	+22	+8	–	–	6	Л
Световая броня, специальная	20	928 000	+22	+22	+8	–	–	6	Л
Углеволоконная кожа «Графен»	20	825 000	+21	+23	+8	–1	–	6	1

Длительность работы системы жизнеобеспечения может быть разбита на интервалы, продолжительностью кратные 1 часу. Восстановление этой длительности требует доступа к исправному звездолёту или зарядной станции систем жизнеобеспечения (которая может быть без труда доступна в большинстве технологически развитых или типичных поселений). Восстановление 1 дня ресурса занимает 1 минуту. Большая часть зарядных станций, предназначенных для восстановления заряда аккумуляторов и энергоячеек (см. стр. 234), восстанавливают и заряд системы жизнеобеспечения брони (обычно бесплатно). В случае если заряд системы жизнеобеспечения исчерпан, броня полностью сохраняет прочие функции.

Дыхание и давление

Вся броня оснащена системами рециркуляции дыхательной смеси и защищает от вакуума, дыма, плотной, разреженной или токсичной атмосферы (включая яды, действующие через дыхание, и болезни, передающиеся воздушно-капельным путём). Системы рециркуляции работают под водой и в аналогичных жидких средах, а также позволяют вам дышать в кислотной атмосфере (см. стр. 395), не задыхаясь, но от урона кислотой ни вас, ни броню не спасают. Комплект брони, оснащённый улучшением, дающим устойчивость к кислоте, снижает и получаемый от кислотной атмосферы урон. Любое ухудшение видимости (например, из-за дыма или под водой) действует по обычным правилам.

Радиация

Броня защищает от низкого уровня радиации (см. стр. 404) и даёт бонус +4 (ситуативный) к испытаниям при более сильном уровне. Броня 7 уровня и выше нейтрализует воздействие среднего уровня радиации и даёт бонус +6 (ситуативный) к испытаниям при более сильном уровне. Бонусы от брони не учитываются при испытаниях против лучевой болезни, вне зависимости от вызвавшего её уровня радиации.

ТАБЛИЦА 7–15: ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ:	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Бронекостюм «Голем» I	1	250	+2	+5	+0	–3	–10 футов	0	3
Лашунтская «Кольчуга» I	1	415	+2	+4	+2	–2	–5 футов	0	2
Церемониальные латы, простые	1	110	+1	+3	+2	–3	–10 футов	3	3
Бронекостюм «Безликий солдат»	2	465	+3	+5	+2	–2	–5 футов	1	2
Бронекостюм «Иридий», простой	2	755	+3	+6	+2	–2	–5 футов	0	2
«Тонкий панцирь»	2	1 000	+4	+6	+2	–3	–10 футов	1	3
Бронекостюм «Вызов», стандартный	3	1 220	+5	+8	+1	–4	–10 футов	1	3
Бронекостюм «Голем» II	3	1 610	+5	+7	+2	–2	–10 футов	1	3
Церемониальные латы, офицерские	4	2 275	+6	+8	+2	–2	–5 футов	1	2
Лашунтская «Кольчуга» II	5	2 970	+8	+10	+2	–2	–5 футов	1	2
Вескарианская «Сверхброня» I	6	3 910	+9	+11	+3	–2	–5 футов	1	2
Бронекостюм «Вызов», элитный	7	6 300	+10	+13	+2	–4	–10 футов	2	3
Бронекостюм «Голем» III	7	5 500	+10	+12	+3	–2	–5 футов	2	2
Церемониальные латы, командирские	7	7 350	+10	+12	+2	–3	–10 футов	5	3
Вескарианская «Сверхброня» II	8	10 250	+13	+15	+2	–3	–10 футов	3	3
Лашунтская «Кольчуга» III	8	8 420	+12	+14	+3	–2	–5 футов	3	2
Бронекостюм «Иридий», улучшенный	9	13 100	+13	+15	+3	–	–	3	2
Легионерская броня «Пиньон»	9	14 200	+14	+16	+3	–2	–5 футов	4	2
Бронекостюм «Вызов», специальный	10	16 950	+15	+18	+2	–4	–10 футов	3	3
Бронекостюм «Голем» IV	11	24 800	+15	+17	+3	–3	–10 футов	6	3
Вескарианская «Сверхброня» III	11	23 400	+16	+18	+3	–2	–5 футов	4	2
Лашунтская «Кольчуга» IV	11	27 100	+16	+18	+4	–3	–5 футов	4	2
Бронекостюм «Иридий», превосходный	12	42 250	+17	+18	+4	–	–	4	2
Бронекостюм «Эгида», стандартный	12	45 200	+17	+19	+3	–5	–10 футов	5	3
Вескарианский бронекостюм «Монолит» I	12	39 650	+16	+18	+4	–2	–5 футов	5	2
Легионерская броня «Экзидент»	13	53 600	+18	+20	+4	–2	–5 футов	5	2
Бронекостюм «Голем» V	14	63 750	+18	+20	+4	–3	–10 футов	7	3
Вескарианская «Сверхброня» IV	14	71 850	+19	+21	+4	–2	–5 футов	5	2
Лашунтская «Кольчуга» V	15	94 200	+20	+22	+4	–2	–5 футов	5	2
«Машинист»	15	120 900	+21	+22	+4	–	–	5	2
Вескарианский бронекостюм «Монолит» II	16	163 400	+22	+24	+4	–3	–5 футов	6	2
«Стальной костяк»	16	145 500	+21	+23	+4	–3	–5 футов	6	2
Бронекостюм «Эгида», элитный	17	209 000	+23	+27	+3	–5	–10 футов	6	3
Вескарианская «Сверхброня» V	18	415 800	+24	+26	+4	–3	–5 футов	7	2
Витрумные латы	18	365 650	+23	+24	+5	–	–	4	1
Бронекостюм «Войд»	19	610 250	+25	+26	+5	–3	–5 футов	7	2
Бронекостюм «Эгида», специальный	20	932 000	+25	+28	+4	–4	–10 футов	7	3
Вескарианский бронекостюм «Монолит» III	20	827 250	+26	+27	+5	–2	–5 футов	7	2

Температура

Система жизнеобеспечения предохраняет вас от низких (ниже –30 °C) и высоких (выше +60 °C) температур. Вам не нужно проходить испытаний Стойкости, чтобы защититься от урона окружающей среды, а также вы не получаете урона при дыхании в жару и холод. Обратите внимание, что это никак не уменьшает урон огнём и холодом, полученный от других источников, и не спасает от окружающей среды, которая наносит урон без испытаний Стойкости или не через дыхание (например, лава).

Броня

Ниже приведены описания доступной персонажам брони.

Бронекостюм «Безликий солдат»

Эти бронекостюмы изготавливаются касатами и получили своё название из-за шлемов, в прорези которых видны лишь глаза — дыхательный аппарат скрывает остальную часть лица. Защиту владельца обеспечивает керамический нагрудник, наплечники, наручи и поножи. Они почти не стесняют движений, что особенно важно для изящного стиля ближнего боя, предпочитаемого касатами.

Бронекостюм «Войд»

Очень тонкий матово-чёрный бронекостюм «Войд» изготовлен из переплетённых между собой углеродных нанотрубок. «Войд» — разработка андроидов, что заметно по механистическому дизайну. На такой бронекостюм можно установить много улучшений, поэтому опытные исследователи зачастую предпочитают именно его.

Бронекостюм «Вызов» (стандартный, специальный, элитный)

Тяжёлые бронекостюмы «Вызов» — основа оснащения большинства военных подразделений. Поверх пара-арамидного костюма надевается фигурный панцирь, создавая объёмистую и крепкую защиту. Визоры шлемов тонированные и широкие, чтобы не мешать периферическому зрению.

Бронекостюм «Голем» (I–V)

Бронекостюм «Голем» — один из самых популярных комплектов тяжёлой брони в галактике. Он стоит весьма разумных денег, за что любим многими наёмниками. Бронекостюм состоит из облегающего поликарбонатного комбинезона, оснащённого разъёмами и креплениями для установки большинства существующих

улучшений брони. В комплект также входят удобные ботинки, перчатки и стандартный шлем с прозрачным визором.

Бронекостюм «Иридий» (превосходный, простой, улучшенный)

Этот бронекостюм состоит из переливающихся разными цветами металлических пластин, соединённых между собой. Внешне эта броня напоминает панцирь насекомого и изначально предназначалась для ширренов, но её роскошный внешний вид вкупе с отменной защитой и функциональностью делают «Иридий» крайне популярным и среди других рас. Более дорогие комплекты этой брони не только дают лучшую защиту, но и богато украшены золотыми или серебряными узорами и инкрустированы драгоценными камнями.

Бронекостюм «Рой»

Этот бронекостюм был создан для ширренов на основе технологий Роя. Он состоит из абляционных пластин, закреплённых на прочной подкладке и соединённых между собой сетчатыми креплениями. Благодаря уникальной конструкции эта лёгкая броня замечательно подходит для существ с необычной физиологией: владелец просто размещает крепления так, как ему удобно, и устанавливает абляционные пластины, защищая уязвимые места.

Бронекостюм «Эгида» (стандартный, специальный, элитный)

Тяжёлый бронекостюм «Эгида» полностью защищает тело владельца, за что и получил прозвище «личный танк». Визоры делаются либо крайне узкими, либо отсутствуют вовсе — вся видео- и аудиоинформация выводится прямо внутрь шлема. Конечности брони оснащены усилителями, что позволяет владельцу свободно двигаться.

Броня из шкуры дефрекса

Эта броня изготовлена из шкуры плотоядного млекопитающего, обитающего на Веске-2, и пользуется особой популярностью у весков. Представители других рас носят её достаточно редко. Дублёные полосы толстой шкуры дефрекса скрепляются между собой металлической проволокой и дополнительно укрепляются металлическими заклёпками или чешуйками.

Броня «Флибустьер» (I–V)

Броня «Флибустьер» получила известность благодаря Вольным капитанам Диаспоры. Она состоит из бронированной куртки или нагрудника, тяжёлых ботинок, крепких перчаток, множества застёжек, карманов, спрятанного оружия и, наконец, шлема. Начинающие исследователи и наёмники зачастую выбирают такую броню из-за духа лихих приключений, который навевает её внешний вид.

Броня шоталашу

Эту броню используют бойцы лашунтской кавалерии, шоталашу. Шоталашу ездят верхом на ящероподобных скакунах, поэтому им прекрасно подходит лёгкая броня, состоящая из множества слоёв тонких абляционных пластин, защищающих ездока и не стесняющих его движений. Военные торговцы скопировали технологии для создания более современно выглядящей брони шоталашу, поскольку внешний вид оригинальных доспехов давно вышел из моды.

Вескарианская «Сверхброня» (I–V)

Практичная «Сверхброня» наглядно демонстрирует грубую силу разработавших её весков. Комфорту в ней уделено мало внимания: тяжёлый поликарбонатный бронекостюм прочен, крепок и зачастую даже ничем не украшен, хотя высокое качество изготовления брони видно сразу. Считается, что благодаря покрытию из термопластичного полимера «Сверхброня» способна выдержать любой удар.

Вескарианский бронекостюм «Монолит» (I–III)

Эта тяжёлая броня — последнее достижение военно-технической мысли весков. Неровное поликарбонатное покрытие бронекостюма текстурой напоминает камень, поэтому облачённое в неё существо внешне похоже на массивного каменного голема. Несмотря на внушительные размеры, броня не стесняет движений благодаря сервоприводам конечностей. Владельцы часто «высекают» на нагруднике или наплечниках различные символы и эмблемы, показывая принадлежность к той или иной организации.

Витрумные латы

Тяжёлые витрумные латы сделаны из прозрачного полиэтилена и выглядят словно вырезанными из хрусталя. Материал, из которого они изготовлены, столь же прочен, как металл, но сверкает и преломляет свет подобно стеклу. Это достаточно дорогая броня, поскольку производство столь прочного, но вместе с тем относительно лёгкого полиэтилена — непростая задача.

«Вторая кожа»

Эта тонкая лёгкая броня представляет собой комбинезон, плотно облегающий тело подобно второй коже — отсюда и название. «Вторую кожу» можно носить под обычной одеждой. Если цвет брони совпадает с цветом кожи владельца, то её достаточно трудно заметить. На эту броню можно установить улучшения, поэтому она пользуется спросом у знаменитостей, дипломатов и всех тех, кто хочет защитить себя максимально незаметно для окружающих.

Деловой костюм корпорации «Абадар» (золотого, платинового или серебряного класса)

Эти легкобронированные костюмы, которые многие надевают на деловые и дипломатические встречи, стали популярны благодаря членам правления корпорации «Абадар». Костюмы оснащены скрытыми дыхательными аппаратами и изолирующим полем, предназначенным для защиты от окружающей среды. Костюмы более высокого класса обеспечивают лучшую защиту, а их дизайн создаётся известными модельерами.

Касатский микрокордовый костюм (I–IV)

Эти костюмы изготовлены из ребристой защитной ткани и несколько проще, чем лёгкая броня аналогичного класса, но тем не менее дают владельцу хорошую защиту по доступной цене. Созданные касатами микрокордовые костюмы обычно представляют собой комбинезоны тёмных цветов, иногда со светящимися узорами, а остальные производители изготавливают костюмы любых расцветок и фасонов.

Костюм «Эшелон» (индивидуального пошива, массового производства)

Эта легкобронированная одежда создаётся по лекалам самых модных брендов и имеет яркий и броский современный дизайн, ведь силовые поля и высокотехнологичные ткани позволяют изготовить одежду абсолютно любого фасона. Костюм индивидуального пошива делается с учётом личных пожеланий заказчика и поэтому не похож ни на какие другие.

Лашунтская «Кольчуга» (I–V)

Эта великолепная тяжёлая броня получила своё название из-за покрытых гравировкой металлических колец, которые располагаются выше и ниже всех основных суставов владельца. Эти кольца соединяются между собой металлическими пластинами, кольчужными вставками и силовыми полями, образуя цельный комплект брони. В процессе ковки в руду часто добавляют разноцветные кристаллы, чтобы получить блестящую броню различного оттенка.

Лашунтский термокостюм (простой, улучшенный)

Термокостюм — лашунтское изобретение: через укреплённую ткань пропущена терморегулирующая проводка. В результате получается достаточно гибкий защитный комбинезон, поддерживающий комфортную для владельца температуру. Большая часть термокостюмов сочетает в себе облегающий китель и штаны, пользуясь успехом у исследователей, отправляющихся на жаркие или влажные планеты.

Легионерская броня («Пиньон», «Экзидент»)

Эта броня состоит из богато украшенных металлических и керамических пластин, соединённых между собой. Легионерскую броню легко опознать по увеличенным наплечникам, золотым узорам и стилизованным эмблемам Легиона Небесного пламени на нагрудниках. Эти легендарные тяжёлые доспехи обычно носят прославленные члены Легиона Небесного пламени, хотя некоторые объединения и личности скопировали их для собственного использования. Легионерская броня обычно оснащается силовым полем, которое в случае необходимости окружает голову владельца.

«Машинист»

Эта модель крайне прочной тяжёлой брони получила распространение благодаря исоки. Внешне броня выглядит как лёгкий лётный комбинезон, но на самом деле между двумя слоями прочной ткани вшиты квадратные пластинки из высокопрочного металла, поэтому она обеспечивает куда большую защиту.

Световая броня (стандартная, специальная, элитная)

Световая броня — последнее достижение технологических разработок в области лёгкой пехотной брони. Она состоит из негнущегося лёгкого нагрудника, защиты для конечностей, гладкого и облегающего комбинезона, а также шлема. Обычно производители изготавливают такую броню по заказу военных организаций, но для наёмников и исследователей на продажу также выставляются уже готовые комплекты на любой вкус.

«Стальной костяк»

Эта тяжёлая броня получила своё название благодаря внешнему каркасу из металлических рёбер. Пространство между рёбрами заполнено только силовыми полями, поэтому «Стальной костяк» похож на зловещий металлический скелет. Из-за жуткого облика эта броня часто используется офицерами Флота мертвецов, но носить её может любой, кто ценит грозный внешний вид.

Станционная одежда (высококачественная, деловая, повседневная, полётная)

Современная промышленность выпускает множество тканей, обеспечивающих защиту владельца без ущерба комфорту и внешнему виду. Сделанная из них лёгкая броня очень распространена на станции «Авессалом», вследствие чего и получила своё название. Существует множество моделей и фасонов станционной одежды — от повседневной до деловой и официальной. В неё почти незаметно встроена система жизнеобеспечения. Названия видов станционной одежды — высококачественная, деловая, повседневная и полётная — обозначают не фасон, а её качество.

Т-костюм (I–VI)

Тактические костюмы, или т-костюмы, разрабатывались специально для космоплавателей, высаживающихся на поверхность планеты. Большая часть т-костюмов представляет собой комбинезон или лётный костюм, поверх которого надеваются укреплённые штаны, тяжёлые ботинки и крепкая куртка. Помимо этого, в комплект входит гермошлем или дыхательный аппарат и пояс с подсумками и кобурой.

«Тонкий панцирь»

Разработанный андроидами «Тонкий панцирь» изготавливается из сверхплотного полиэтилена. Несмотря на небольшой вес, эта тяжёлая броня обеспечивает достойную защиту. Она достаточно тонкая, и её можно скрыть под свободной одеждой, но жёсткие полиэтиленовые пластины ограничивают движение и замедляют владельца. При изготовлении броне можно придать любой внешний вид, но чаще всего она включает в себя простой нагрудник и защиту для конечностей.

Углеволоконная кожа («Алмаз», «Графен», «Графит», «Карбин»)

На первый взгляд может показаться, что эта лёгкая броня изготовлена из грубой ткани, но на самом деле она соткана из углеродных волокон. Высококачественные модели углеволоконной кожи укрепляются при помощи одной из аллотропных модификаций углерода, например карбина или алмаза, на что указывает характерный блеск ткани.

Фольгированный комбинезон исоки

Этот лёгкий укреплённый комбинезон, покрытый энергоотражающей фольгой, разработали неугомонные новаторы-исоки. Он, безусловно, бросается в глаза, но прекрасно защищает как от кинетических, так и от энергетических атак. Теперь фольгированные комбинезоны приобрели популярность у других рас и могут быть окрашены в различные металлические оттенки.

Церемониальные латы (командирские, офицерские, простые)

Эта тяжёлая броня состоит из рельефных металлических пластин и обеспечивает хорошую защиту, но её главное предназначение — деморализация противника. Церемониальные латы обычно выкрашены в яркие цвета или отполированы до блеска, а церемониальные шлемы богато украшены. Такую броню часто носят члены почётного караула, участники военных учений и парадов.

Эстексный комбинезон (I–IV)

Эстексом называют толстую и прочную ткань, используемую при изготовлении лётных комбинезонов и скафандров. Эстексный комбинезон полностью закрывает тело владельца до шеи и при необходимости может быть оснащён улучшениями брони. Высококачественные модели таких комбинезонов обеспечивают большую защиту и позволяют устанавливать больше улучшений, но при этом являются более громоздкими, чем аналогичные модели лёгкой брони.

УГЛЕВОЛОКОННАЯ КОЖА «ГРАФИТ»
ТИП: лёгкая броня
ЭКБ: +3
ККБ: +4
МАКС. ЛВК: +4

БРОНЯ «ФЛИБУСТЬЕР» I
ТИП: лёгкая броня
ЭКБ: +2
ККБ: +3
МАКС. ЛВК: +4

БРОНЯ ШОТАЛАШУ
ТИП: лёгкая броня
ЭКБ: +19
ККБ: +20
МАКС. ЛВК: +7

СТАНДАРТНЫЙ БРОНЕКОСТЮМ «ВЫЗОВ»
ТИП: тяжёлая броня
ЭКБ: +5
ККБ: +8
МАКС. ЛВК: +1

СТАНДАРТНАЯ СВЕТОВАЯ БРОНЯ
ТИП: лёгкая броня
ЭКБ: +15
ККБ: +15
МАКС. ЛВК: +6

ПРОСТЫЕ ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЕ ЛАТЫ
ТИП: тяжёлая броня
ЭКБ: +1
ККБ: +3
МАКС. ЛВК: +2

КАСАТСКИЙ МИКРОКОРДОВЫЙ КОСТЮМ I
ТИП: лёгкая броня
ЭКБ: +1
ККБ: +3
МАКС. ЛВК: +3

ЭКЗОКОСТЮМ «ЯРЛОБОРЕЦ»
ТИП: силовая броня
ЭКБ: +18
ККБ: +24
МАКС. ЛВК: +4

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Силовая броня

В отличие от лёгкой и тяжёлой брони, силовая броня требует отдельного аккумулятора, при покупке он идёт в комплекте и полностью заряжен. Для силовой брони используются те же аккумуляторы, что и для снаряжения и оружия. Их точно так же можно зарядить при помощи генератора или зарядной станции (см. стр. 234) либо попросту заменить севший аккумулятор на новый (цены аккумуляторов указаны в таблице 7–9).

Использование силовой брони

Силовая броня увеличивает Силу владельца, и на ней есть места для установки дистанционного оружия. Подробнее об использовании силовой брони можно прочесть ниже.

Вход и выход из брони

Для того чтобы попасть в броню или выйти из неё, требуется действие полного хода. Если в описании не указано иное, силовая броня оснащена электронным замком, который позволяет открыть броню только тем, кто знает пароль. Пароль можно подобрать, успешно пройдя проверку навыка Компьютеры (СЛ = 15 + 2 × уровень брони).

Ношение силовой брони

Чтобы обучиться использованию силовой брони, нужно взять черту Ношение силовой брони (см. стр. 158). Солдаты могут получить её автоматически на 5 уровне при использовании некоторых боевых стилей. Если вы не умеете носить силовую броню, это влечёт более серьёзные штрафы по сравнению с другими типами брони: вы получаете штраф –4 к ЭКБ и ККБ, считаетесь застигнутым врасплох, сбитым с цели и двигаетесь с половиной скорости. Если у брони есть особый тип перемещения (например, полёт), вы не можете его использовать.

Параметры силовой брони

Ниже описаны основные параметры силовой брони. Описание конкретных моделей силовой брони приведено на стр. 203, а их цена указана в таблице 7–16.

ЭКБ и ККБ

Здесь указаны значения бонусов, которые броня даёт вашему ЭКБ (защищающему от лазерного и другого энергетического оружия) и ККБ (защищающему от пуль и снарядов).

Кабина силовой брони достаточно маленькая, в ней нельзя разместиться, будучи одетым в тяжёлую броню. В лёгкой броне в силовую броню забраться можно, но в этом случае будет применяться только наибольший из бонусов к ЭКБ и ККБ, наибольший из штрафов за броню и наименьшее значение максимального модификатора Ловкости. Обычно конструкция силовой брони подходит для гуманоидного существа небольшого или среднего размера — если существо не соответствует этим требованиям, броню придётся подгонять (см. «Подгонка брони» на стр. 195).

Макс. Лвк

Обычно к ЭКБ и ККБ добавляется ваш модификатор Ловкости, но силовая броня ограничивает его. Этот параметр брони показывает, какой максимальный положительный модификатор Ловкости вы можете учитывать при подсчёте КБ. Если модификатор выше этого числа, излишек не учитывается и не повышает КБ.

Штраф за броню

При ношении брони вы получаете указанный штраф к проверке большинства навыков, зависящих от Силы и Ловкости.

Скорость

При ношении силовой брони вы используете не вашу скорость, а указанную максимальную наземную скорость брони. В некоторых случаях силовая броня может позволять и иные типы перемещения.

Сила

При ношении силовой брони вы используете указанное значение Силы брони для всех зависящих от неё проверок, даже если ваша собственная Сила выше.

Урон

Когда вы совершаете безоружный удар в силовой броне, то наносите указанный урон и добавляете к нему модификатор Силы брони.

Размер

Силовая броня имеет указанный размер, поэтому вы можете занимать большее пространство, пока носите её. Для некоторых моделей силовой брони в скобках также указывается их зона досягаемости. Если она больше 5 футов, вы можете атаковать противника в ближнем бою, если он находится не на соседней с вами клетке. Досягаемость силовой брони и используемого вами оружия ближнего боя суммируется.

Ёмкость и расход

У силовой брони достаточно высокое энергопотребление, в этом разделе указывается ёмкость её аккумулятора и расход энергии.

Ёмкость определяет количество зарядов в аккумуляторе брони. Севший аккумулятор можно зарядить при помощи генератора или зарядной станции (см. стр. 234) либо заменить на новый (см. таблицу 7–9). Броня может работать и от аккумулятора меньшей ёмкости, чем указано, но его не получится зарядить сверх ёмкости.

Расход показывает, насколько хватает заряда одного аккумулятора. Например, если персонаж носит боевой экзокостюм с полностью заряженным аккумулятором, его заряда хватит на 20 часов, после чего аккумулятор придётся зарядить или заменить. Когда вы находитесь в силовой броне, вы знаете, сколько зарядов осталось в аккумуляторе. Для включения или выключения брони требуется основное действие. Использование силовой брони можно разделить на несколько периодов, кратных времени расхода 1 заряда аккумулятора.

Если ваша силовая броня разряжена, вы считаетесь сбитым с цели, застигнутым врасплох, не применяете Силу брони или её урон и не можете использовать её для атаки или перемещения. Установленное на броню оружие (см. ниже) или улучшения (см. «Улучшения» ниже) не функционируют, даже если имеют независимые источники питания. Вы лишаетесь возможности проходить проверки, зависящие от Силы или Ловкости, а максимальный положительный модификатор Ловкости снижается до +0 (не изменяясь, если он ниже +0). Вы можете выйти из брони, даже если она разряжена.

Места под оружие

Большую часть моделей силовой брони можно оснастить дистанционным оружием. Максимальное количество размещаемого оружия равно количеству мест под него.

Улучшения

Вы можете улучшить броню, установив на неё магические и технологические улучшения (см. далее), здесь указывается количество мест под них. Некоторые улучшения крупнее или более сложно устроены, чем прочие, и занимают сразу несколько мест.

Вес

Указанный вес брони показывает, сколько она весит, когда вы поднимаете её или переносите как груз, и не влияет на вашу обычную нагрузку. При ношении силовой брони ваша максимальная нагрузка определяется значением Силы брони. При определении нагруженности силовой брони учитывается вес всего вашего снаряжения, вес предметов, удерживаемых бронёй, а также вес всего оружия и улучшений, которые на неё установлены.

Таблица 7–16: Силовая броня

Модель	Уровень	Цена
Экзоскелет-погрузчик	4	2 150
Боевой экзокостюм	5	3 450
Экзокостюм «Паук»	10	19 500
Летающий экзокостюм	11	27 100
Экзокостюм «Ярлоборец»	15	125 500

Боевой экзокостюм

ЭКБ: +9	ККБ: +12	
Макс. Лвк: +2	Штраф за броню: –4	Скорость: 30 футов
Сила: 18 (+4)	Урон: 1d10 Д	Размер: средний
Ёмкость: 20	Расход: 1 в час	
Места под оружие: 1	Улучшения: 1	Вес: 20

Боевой экзокостюм — достаточно простая модель силовой брони, используемая пехотными подразделениями различных военных организаций.

Летающий экзокостюм

ЭКБ: +12	ККБ: +19	
Макс. Лвк: +3	Штраф за броню: –5	Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (средняя манёвренность)
Сила: 22 (+6)	Урон: 2d6 Д	Размер: огромный (зона досягаемости 10 футов)
Ёмкость: 100	Расход: 1 в минуту	
Места под оружие: 3	Улучшения: 4	Вес: 40

Этот массивный обтекаемый экзокостюм выглядит как огромный гуманоид и оснащён мощными двигателями, расположенными в ступнях и за спиной, благодаря которым может летать со средней манёвренностью.

Экзокостюм «Паук»

ЭКБ: +10	ККБ: +13	
Макс. Лвк: +5	Штраф за броню: –4	Скорость: 25 футов, лазание 25 футов
Сила: 18 (+4)	Урон: 1d10 Ко	Размер: крупный (зона досягаемости 10 футов)
Ёмкость: 40	Расход: 1 в минуту	
Места под оружие: 1	Улучшения: 2	Вес: 28

Экзокостюм «Паук» представляет собой шесть паучьих ног, закреплённых на подвесном каркасе. В кончике каждой ноги установлен гравитационный аттрактор, позволяющий экзокостюму взбираться на стены и ходить по потолку. Владелец получает скорость лазания 25 футов. Кроме этого, в броне предусмотрены механизированные оружейные крепления, соединённые с руками оператора и позволяющие ему использовать оружие.

Экзокостюм «Ярлоборец»

ЭКБ: +18	ККБ: +24	
Макс. Лвк: +4	Штраф за броню: –6	Скорость: 20 футов
Сила: 29 (+9)	Урон: 2d8 Д	Размер: крупный (зона досягаемости 10 футов)
Ёмкость: 100	Расход: 1 в минуту	
Места под оружие: 2	Улучшения: 2	Вес: 43

Экзокостюм «Ярлоборец» создан дварфами и обычно выглядит как приземистый тяжелобронированный дварф с шарнирными кистями рук. «Ярлоборцы» производства других рас выглядят более изящно и современно.

Экзоскелет-погрузчик

ЭКБ: +0	ККБ: +7	
Макс. Лвк: +0	Штраф за броню: –10	Скорость: 15 футов
Сила: 20 (+5)	Урон: 1d10 Д	Размер: крупный (зона досягаемости 5 футов)
Ёмкость: 40	Расход: 1 в минуту	
Места под оружие: 0	Улучшения: 0	Вес: 34

Экзоскелет-погрузчик представляет собой простой металлический каркас, установленный на медленную гусеничную или ходячую платформу. Руки погрузчика оснащены не универсальными манипуляторами, а специальными захватами, предназначенными для подъёма и переноски крупных контейнеров. Погрузчик не может использовать оружие и получает штраф –4 к проверкам атаки. Предельный вес, который погрузчик может переносить, не становясь нагруженным или перегруженным, увеличен на 10.

Улучшения брони

Персонажи могут настроить броню под себя путём приобретения и установки различных улучшений, описанных далее. Улучшения дают броне бонусы или особые способности, поэтому некоторые держат в запасе несколько улучшений, применяя их сообразно ситуации (замена и подключение одного улучшения занимает 10 минут). В описании улучшений указывается следующая информация.

Ёмкость

Здесь указывается максимальная ёмкость аккумулятора, который можно установить в технологическое улучшение, требующее электропитания. Аккумулятор можно зарядить при помощи генератора или зарядной станции (см. стр. 234) как обычно. Магическое улучшение, которое используется ограниченное количество раз, расходует магические заряды. Они являются неотъемлемой частью самого улучшения и не могут быть восстановлены с помощью аккумуляторов или генератора. Заряды магических предметов либо восстанавливаются каждый день, либо не восстанавливаются вовсе.

Расход

Здесь указывается количество зарядов, расходуемых при применении улучшения брони — либо за одно применение, либо за

ТАБЛИЦА 7–17: УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ

УЛУЧШЕНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	МЕСТА	ТИП БРОНИ	ВЕС
Армирование	1	150	1	Любая	–
Быстродоступная кобура	1	325	1	Любая	Л
Инфракрасные сенсоры	1	200	1	Любая	Л
Противорадиационный барьер	1	200	1	Любая	Л
Автомат заряжания	2	750	1	Силовая	1
Прыжковые двигатели	2	1 000	1	Лёгкая, тяжёлая	Л
Силовое поле, коричневое	3	1 600	2	Любая	Л
Резервный генератор	4	2 100	1	Любая	1
Система выхода	4	1 750	1	Силовая, тяжёлая	2
Система наведения	4	2 250	1	Любая	–
Грузоподъёмник	5	2 550	1	Любая	–
Реактивный ранец	5	3 100	1	Лёгкая, тяжёлая	1
Терморегулятор (тип 1)	5	3 600	1	Любая	–
Электростатическое поле (тип 1)	5	3 000	1	Любая	–
Силовое поле, фиолетовое	6	4 550	2	Любая	Л
Фазовый щит	6	4 325	1	Силовая, тяжёлая	1
Фильтрующий дыхательный аппарат	6	4 600	1	Любая	1
Отражающее покрытие	7	7 500	1	Любая	1
Система шумоподавления	7	7 150	1	Любая	Л
Контур ускорения	8	9 250	1	Лёгкая, тяжёлая	Л
Силовое поле, чёрное	8	10 500	2	Любая	Л
Полётный ранец	9	13 100	1	Лёгкая, тяжёлая	1
Электростатическое поле (тип 2)	9	13 000	1	Любая	–
Силовое поле, белое	10	20 000	2	Любая	Л
Силовое поле, серое	12	40 000	2	Любая	Л
Терморегулятор (тип 2)	12	36 250	1	Любая	–
Электростатическое поле (тип 3)	12	35 000	1	Любая	–
Отражатель заклинаний (тип 1)	13	47 950	1	Лёгкая, тяжёлая	1
Силовое поле, зелёное	14	80 000	2	Любая	Л
Титанический щит	14	75 000	1	Силовая	2
Терморегулятор (тип 3)	15	120 000	1	Любая	–
Силовое поле, красное	16	180 000	2	Любая	Л
Силовое поле, синее	17	280 000	2	Любая	Л
Отражатель заклинаний (тип 2)	18	360 000	1	Лёгкая, тяжёлая	1
Силовое поле, оранжевое	18	400 000	2	Любая	Л
Силовое поле, радужное	20	1 000 000	2	Любая	Л

определённую длительность. В последнем случае при выключении улучшения до окончания длительности всё равно расходуется заряд за полный период. Например, если улучшение потребляет 2 заряда в минуту, то даже если оно проработает всего половину минуты, то всё равно израсходует 2 заряда.

Места под улучшения

Каждый комплект брони оснащён некоторым количеством мест для установки улучшений, определяющим максимальное количество улучшений, которые можно установить на броню без потери функциональности. Если улучшений слишком много, то броня вместе со всеми установленными улучшениями попросту перестаёт работать, пока излишние улучшения не будут сняты.

Некоторые улучшения занимают более одного места (см. колонку «Места» в таблице 7–17).

Магические улучшения

Некоторые улучшения брони — магические или гибридные (совмещающие в себе и магию, и технологию). Если улучшение относится к одному из этих типов, это указывается в скобках после его названия, если же ничего не указано — улучшение полностью технологическое.

ОПИСАНИЕ УЛУЧШЕНИЙ БРОНИ

Ниже описаны различные улучшения брони.

АВТОМАТ ЗАРЯЖАНИЯ

Это устройство, подключаемое к силовой броне, состоит из небольшого манипулятора и отсека, в котором могут храниться боеприпасы и аккумуляторы общим весом 2 или меньше. В качестве сопутствующего действия вы можете включить автомат заряжания, чтобы перезарядить установленное на силовой броне оружие или сменить у него аккумулятор (таким образом нельзя сменить аккумулятор самой брони). Способности, позволяющие вам перезаряжать оружие быстрее, чем за сопутствующее действие, не оказывают эффекта на автомат заряжания.

Данное улучшение можно установить только на силовую броню.

АРМИРОВАНИЕ

При определении твёрдости и ПЗ (см. стр. 409) брони её уровень считается на 5 выше, чем на самом деле.

БЫСТРОДОСТУПНАЯ КОБУРА

В этом легкодоступном отсеке можно хранить одноручное оружие весом не более лёгкого. В качестве быстрого действия вы

можете включить это улучшение и поместить оружие себе в руку, как если бы вы его выхватили.

ГРУЗОПОДЪЁМНИК

Пока вы носите эту броню, искусственные мышцы увеличивают суммарный вес, который можно переносить, на 3.

ИНФРАКРАСНЫЕ СЕНСОРЫ

Вы получаете ночное зрение на расстоянии до 60 футов.

КОНТУР УСКОРЕНИЯ (МАГИЧЕСКОЕ)

ЁМКОСТЬ: 10 РАСХОД: 1 в раунд

Вы можете включить *контур ускорения* в качестве быстрого действия, чтобы получить преимущества заклинания *ускорение* до тех пор, пока вы не отключите контур в качестве быстрого действия или пока в нём не закончатся заряды. Заряды *контура ускорения* полностью восстанавливаются ежедневно.

Данное улучшение можно установить только на лёгкую или тяжёлую броню.

ОТРАЖАТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ (МАГИЧЕСКОЕ)

ЁМКОСТЬ: 1 РАСХОД: 1

Вы можете включить *отражатель заклинаний* в качестве ответного действия, когда становитесь целью заклинания. Он не помогает против заклинаний с областью действия или влияющих на вас иными способами — заклинание должно быть нацелено именно на вас.

Заклинание отражается обратно в заклинателя, как если бы он исходно был его целью. Тип *отражателя заклинаний* определяет максимальный круг заклинания, которое он способен отразить. Заряды *отражателя заклинаний* полностью восстанавливаются ежедневно.

Данное улучшение можно установить только на лёгкую или тяжёлую броню.

- **Тип 1:** вы можете отразить заклинание 4 или более низкого круга.
- **Тип 2:** вы можете отразить заклинание 6 или более низкого круга.

ОТРАЖАЮЩЕЕ ПОКРЫТИЕ

С этим улучшением ваша броня становится крайне скользкой. Вы получаете СУ 5/–. При проверках Акробатики для освобождения штраф за броню снижается на 2.

ПОЛЁТНЫЙ РАНЕЦ (ГИБРИДНОЕ)

ЁМКОСТЬ: 100 РАСХОД: 2 в раунд

Полётный ранец даёт вам скорость полёта 60 футов (средняя манёвренность).

Вы можете летать в «крейсерском режиме», расходуя всего 1 заряд в минуту, но при этом вы считаетесь сбитым с цели и застигнутым врасплох.

Переключение между обычным и крейсерским режимом (и обратно) требует основного действия. Вы не можете взлететь с помощью *полётного ранца*, если нагружены.

Данное улучшение можно установить только на лёгкую или тяжёлую броню.

ПРОТИВОРАДИАЦИОННЫЙ БАРЬЕР

Это устройство даёт вам бонус +2 к первому испытанию против радиации (см. стр. 404). Бонус суммируется с прочими бонусами системы жизнеобеспечения брони. Он не распространяется на испытания против вторичных эффектов радиации.

ПРЫЖКОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ

ЁМКОСТЬ: 20 РАСХОД: 2 за действие

Включение прыжковых двигателей считается частью сопутствующего действия для перемещения и позволяет вам пролететь расстояние вплоть до 30 футов (средняя манёвренность) на высоте до 10 футов или взлететь строго вверх на высоту до 20 футов. В конце сопутствующего действия вы должны приземлиться.

Вы не можете взлететь с помощью прыжковых двигателей, если нагружены.

Данное улучшение можно установить только на лёгкую или тяжёлую броню.

РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ

ЁМКОСТЬ: 40 РАСХОД: 2 в раунд

Вы получаете скорость полёта 30 футов (средняя манёвренность). Вы можете летать в «крейсерском режиме», расходуя всего 1 заряд в минуту, но при этом вы считаетесь сбитым с цели и застигнутым врасплох. Переключение между обычным и крейсерским режимом (и обратно) требует основного действия. Вы не можете взлететь с помощью реактивного ранца, если нагружены.

Данное улучшение можно установить только на лёгкую или тяжёлую броню.

РЕЗЕРВНЫЙ ГЕНЕРАТОР

Этот миниатюрный генератор позволяет заряжать требующие электричества предметы, например аккумуляторы. Кинетическая энергия вашего движения преобразуется в электричество со скоростью 1 заряд за каждые 10 минут перемещения. К генератору можно подключить только одно устройство за раз. Оно не будет заряжаться, пока вы стоите на месте или отдыхаете.

СИЛОВОЕ ПОЛЕ

В качестве основного действия вы можете включить или отключить силовое поле брони. При включении устройство создаёт вокруг вас невидимое силовое поле, защищая в том числе все предметы, которые вы держите в руках или надели. Силовое поле не пропускает твёрдые предметы и жидкости, но не мешает проникновению газов и света (включая лазерные лучи). Пока поле включено, вы можете дышать, но не можете есть или пить.

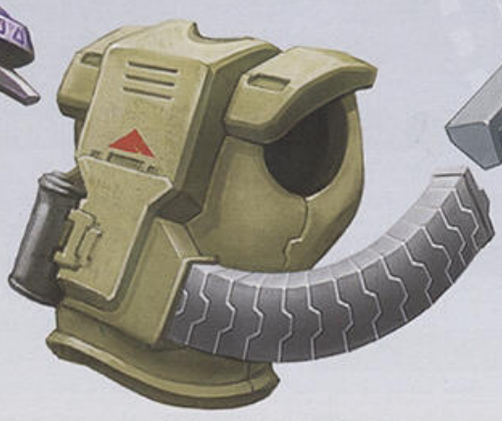
Включив силовое поле, вы получаете временные ПЗ в количестве, зависящем от мощности поля. Весь наносимый вам урон сперва вычитается из временных ПЗ поля.

ТАБЛИЦА 7-18: СИЛОВЫЕ ПОЛЯ

ЦВЕТ	ЁМКОСТЬ	ВРЕМЕННЫЕ ПЗ	БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ	УКРЕПЛЕНИЕ
Коричневое	10	1	1	0%
Фиолетовое	10	5	2	0%
Чёрное	10	10	3	0%
Белое	20	15	4	0%
Серое	20	20	5	0%
Зелёное	20	25	6	20%
Красное	40	30	7	40%
Синее	40	35	8	60%
Оранжевое	40	40	9	80%
Радужное	100	50	10	100%

Силовое поле обладает способностью быстрое исцеление, что позволяет ему восстанавливать определённое количество

СИЛОВОЕ ПОЛЕ



АВТОМАТ ЗАРЯЖАНИЯ

РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ

временных ПЗ (вплоть до максимума) каждый раунд в конце вашего хода. Если временные ПЗ силового поля снижаются до 0, оно отключается до конца вашего следующего хода, пока быстрое исцеление не восстановит часть его ПЗ. Ёмкость, количество временных ПЗ и величина быстрого исцеления зависят от цветового кода силового поля. Все силовые поля расходуют 1 заряд за раунд.

Более мощные силовые поля обладают свойством «укрепление», с определённой вероятностью превращающим критический удар в обычный (наносящий обычный урон без каких-либо критических эффектов). Вероятность срабатывания укрепления проверяется до проверки урона критического удара. Если силовое поле отключено, это свойство не работает. На броню можно установить только одно силовое поле.

СИСТЕМА ВЫХОДА

Это страховочная система, которая размещается в кабине силовой брони или встраивается в корпус тяжёлой брони, позволяя выходить из брони быстрее (в качестве сопутствующего действия вместо действия полного хода). На скорость надевания брони система выхода никак не влияет.

Данное улучшение можно установить только на силовую или тяжёлую броню.

СИСТЕМА НАВЕДЕНИЯ

Компьютерная система наведения помогает целиться в условиях плохой видимости. Вы игнорируете плохую видимость при совершении атак. Это улучшение неэффективно в условиях отсутствия видимости.

СИСТЕМА ШУМОПОДАВЛЕНИЯ

Это устройство приглушает создаваемые вами звуки и ослабляет звуковые атаки. Вы получаете устойчивость к звуку 5 и снижаете штраф за броню при проверках Скрытности на 1.

ТЕРМОРЕГУЛЯТОР

Это улучшение поддерживает комфортную температуру, защищая вас от жары и холода. Вы комфортно чувствуете себя в диапазоне температур от –45 до 77°C без необходимости проходить испытания Стойкости. Кроме того, броня даёт вам устойчивость к огню и холоду. Величина устойчивости зависит от типа терморегулятора.

- **Тип 1:** устойчивость 5
- **Тип 2:** устойчивость 10
- **Тип 3:** устойчивость 15

ТИТАНИЧЕСКИЙ ЩИТ

ЁМКОСТЬ: 40 РАСХОД: 10

Этот генератор создаёт широкий прямой энергетический щит, защищающий от атак. Включение или выключение щита требует сопутствующего действия. Выберите одну из сторон занимаемого вами пространства. Щит раскрывается, вдоль этой стороны и дополнительно на 5 футов влево и вправо, образуя непрерывную плоскость. Щит даёт укрытие от атак с внешней стороны, но не защищает от атак с вашей стороны. При перемещении вы можете поменять расположение щита, сдвинув его на другую сторону занимаемого вами пространства. Вы также можете потратить сопутствующее действие, чтобы сдвинуть щит на другую сторону, оставаясь при этом на месте.

Данное улучшение можно установить только на силовую броню.

ФАЗОВЫЙ ЩИТ

ЁМКОСТЬ: 40 РАСХОД: 2

Вы можете включить это улучшение, чтобы создать прозрачный светящийся синий щит в одной из рук. Включение и выключение щита требует сопутствующего действия. Пока щит включён, вы получаете бонус +1 (усиление) к ЭКБ. Фазовый щит мешает пользоваться рукой, на которой установлен: пока он включен, вы можете держать в ней предмет, но не использовать его или атаковать им.

Данное улучшение можно установить только на силовую или тяжёлую броню.

ФИЛЬТРУЮЩИЙ ДЫХАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ

Этот усовершенствованный дыхательный аппарат дополняет систему жизнеобеспечения брони и позволяет сохранять воздух свежим, отфильтровывая обычные токсины и ядовитые газы. Броня, оснащённая этим улучшением, способна обеспечивать подачу свежего воздуха в течение 1 недели за каждый её уровень. Кроме этого, вы получаете устойчивость к кислоте 5 и бонус +2 к испытаниям против яда и болезней.

ЭЛЕКТРОСТАТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ

Электростатическое поле окружает вашу броню, обеспечивая устойчивость к электричеству и нанося урон электричеством всякому, кто коснётся вас или нанесёт урон оружием ближнего боя. Величина устойчивости и наносимого урона зависит от типа улучшения.

- **Тип 1:** устойчивость 5 и 1d6 урона электричеством.
- **Тип 2:** устойчивость 10 и 2d6 урона электричеством.
- **Тип 3:** устойчивость 15 и 3d6 урона электричеством.

АУГМЕНТАЦИИ

Многие исследователи и наёмники изменяют свои тела, устанавливая технологические или биологические приспособления, называемые аугментациями. Аугментации дают владельцу особые способности и бонусы. После установки они становятся частью организма и, как правило, не подвержены действию способностей, которые разрушают или отключают предметы либо влияют на технологических существ и предметы. С точки зрения боевых характеристик и способностей кибернетическая или искусственно выращенная рука так же уязвима, как и обычная конечность.

ЧАСТЬ ТЕЛА

В описании всех аугментаций указывается часть тела, в которую она устанавливается. В каждую часть тела можно установить только одну аугментацию.

В некоторых случаях (например, при установке аугментаций в конечности) вы можете установить аугментацию в одну из таких конечностей — например, в одну ступню или кисть. В этом случае в описании аугментации указываются все возможные места её установки. Таким образом, вы можете установить по одной аугментации в каждую из конечностей, которых у вас несколько: например, касаты могут установить по одной аугментации в каждую из четырёх кистей рук, если для установки этих аугментаций требуется одна кисть руки.

Если для того, чтобы установить аугментацию, надо задействовать сразу несколько конечностей (например, для установки присосок требуются все ступни, а для установки сервоприводов — все ноги), это также указывается в её описании вместе с уточнением, заменит ли такая аугментация конечность или будет её дополнять. В случае с аугментациями, заменяющими потерянную конечность, такими как мультикисть или протез конечности, их нельзя установить на уже существующую конечность из-за особенностей конструкции.

Части тела: за редким исключением большая часть аугментаций устанавливается в одну из следующих частей тела: глаза, горло, кисть (или все кисти), кожа, лёгкие, мозг, нога (или все ноги), позвоночник, рука (или все руки), сердце, ступня (или все ступни) и уши.

ИМПЛАНТАЦИЯ

Для установки аугментации придётся воспользоваться услугами профессионального киберхирурга или персонажа с количеством пунктов в Медицине, равном уровню аугментации. Операция, выполняемая киберхирургом, обычно занимает 1 час за каждый уровень устанавливаемой аугментации. Услуги по имплантации входят в цену, указанную для каждой аугментации.

УДАЛЕНИЕ АУГМЕНТАЦИИ

Иногда вам может потребоваться удалить установленную аугментацию, обычно при замене её на новую, устанавливаемую в эту же часть тела. Удаление старой аугментации происходит во время операции по установке нового киберимпланта. Новый биоимплант обычно убивает старую аугментацию в процессе слияния с вашим телом, позволяя избавиться от старого биоимпланта естественным образом. Все аугментации настраиваются исключительно под ваш организм, поэтому старую аугментацию нельзя ни продать, ни установить кому-то другому. В цену новой аугментации уже включены временные и денежные затраты на удаление старой.

ВКЛЮЧЕНИЕ

Большая часть аугментаций работает постоянно, а те, что требуют управления, подключаются к вашей нервной системе — их включение или выключение требует основного действия, если не указано иное. Например, вы можете включать или выключать киберимпланты глаз, чтобы видеть в разных диапазонах.

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Кибернетические аугментации — электронные и механические устройства, вживляемые в плоть и кости владельца. В большинстве случаев для установки киберимпланта требуется обратиться к квалифицированному хирургу. Операция по установке обычно занимает 1 час за каждый уровень аугментации, оплата услуг по установке уже включена в цену киберимпланта. Киберимплант не технологическое, а биомеханическое устройство — сочетание технологии и собственных органов владельца. В результате импланты защищены от воздействия эффектов, влияющих на роботов и других полностью технологических существ, и полностью невосприимчивы к атакам и эффектам, влияющим на технику, если в их описании отдельно не указано, что они способны воздействовать на киберимпланты.

ГОЛОСОВОЙ МОДУЛЯТОР

ЧАСТЬ ТЕЛА Горло

ЦЕНА: 125 УРОВЕНЬ: 1

Голосовой модулятор состоит из комплекса миниатюрных преобразователей, изменяющих ваш голосовой аппарат, и микроскопических гиперрезонансных камер, раскрывающихся и закрывающихся при необходимости. Этот имплант позволяет вам менять высоту, тембр и тон голоса, что облегчает имитацию акцентов или произношение слов чужих языков. При использовании Маскировки для изменения внешности вы получаете бонус +2 (ситуативный), если новый голос помогает поддерживать маскировку (на усмотрение ведущего).

ИМПЛАНТЫ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ

ЧАСТЬ ТЕЛА Глаза

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
СТАНДАРТНЫЕ	3	1 750
УЛУЧШЕННЫЕ	8	9 000
БОЛЬШОЙ ДАЛЬНОСТИ	13	48 950

Эти импланты заменяют ваши глаза и позволяют видеть в полной темноте: вы получаете ночное зрение на расстоянии до 60 футов. Импланты выпускают ультрафиолетовые лазерные лучи, которые затем регистрируются встроенными рецепторами. Когда импланты ночного видения задействованы, их лазерные лучи могут быть замечены существами, которые обладают аналогичными имплантами или иным способом способны видеть ультрафиолетовое излучение.

Улучшенные импланты ночного видения дополнительно дают вам преимущества многоспектрального глазного импланта (см. стр. 209). Импланты большой дальности аналогичны улучшенным, но дают ночное зрение на расстоянии до 120 футов.

ТАБЛИЦА 7–19: КИБЕРИМПЛАНТЫ

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЧАСТЬ ТЕЛА
Голосовой модулятор	1	125	Горло
Конечность-тайник, стандартная	1	150	Рука или нога
Протез конечности, стандартный	1	100	Рука и кисть либо нога и ступня
Система замкнутого дыхания	1	250	Лёгкие
Инфоразъём, стандартный	2	625	Мозг
Импланты ночного видения, стандартные	3	1 750	Глаза
Протез конечности с тайником	3	1 450	Рука и кисть либо нога и ступня
Сетчаточный рефлектор	3	1 350	Глаза
Сервоприводы, упрощённые	4	1 900	Все ноги
Инфоразъём, высокоёмкий	5	2 600	Мозг
Конечность-тайник, быстродоступная	5	3 050	Рука или нога
Многоспектральный глазной имплант	5	2 825	Глаза
Подкожная броня (тип 1)	5	3 025	Кожа
Ускоритель сердечной деятельности	6	3 850	Сердце
Подкожная броня (тип 2)	7	6 950	Кожа
Импланты ночного видения, улучшенные	8	9 000	Глаза
Инфоразъём, высокоскоростной	8	8 525	Мозг
Сервоприводы, стандартные	8	8 800	Все ноги
Подкожная броня (тип 3)	9	17 975	Кожа
Кибернетическая рука, одна	11	24 750	Позвоночник
Подкожная броня (тип 4)	12	48 850	Кожа
Сервоприводы, полные	12	32 900	Все ноги
Импланты ночного видения большой дальности	13	48 950	Глаза
Кибернетическая рука, пара	14	70 150	Позвоночник
Мультикисть	14	71 000	Кисть
Подкожная броня (тип 5)	14	105 000	Кожа
Подкожная броня (тип 6)	16	163 500	Кожа
Подкожная броня (тип 7)	19	542 000	Кожа

ИНФОРАЗЪЁМ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Мозг

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
СТАНДАРТНЫЙ	2	625
ВЫСОКОЁМКИЙ	5	2 600
ВЫСОКОСКОРОСТНОЙ	8	8 525

Этот киберимплант представляет собой программируемый разъём для передачи данных, позволяющий получать доступ к различным типам компьютеров и цифровых носителей информации. Карманные компьютеры подключаются к порту напрямую, для подключения более крупных систем используется соединительный кабель. Подключение через инфоразъём позволяет получить доступ к данным и без пользовательского интерфейса — компьютер напрямую соединяется с вашей нервной системой.

Для дальнейшего взаимодействия с системой вам придётся использовать навык Компьютеры обычным образом. Некоторые закрытые системы либо запрещают подобный доступ к данным, либо требуют дополнительного вмешательства для подключения к инфоразъёму (обычно требуется проверка Инженерного дела).

Улучшенные инфоразъёмы облегчают обработку и передачу данных. При использовании высокоёмкого инфоразъёма для доступа к системе вы получаете бонус +1 (ситуативный) к проверкам навыка Компьютеры, а при использовании высокоскоростного инфоразъёма этот бонус увеличивается до +2.

КИБЕРНЕТИЧЕСКАЯ РУКА

ЧАСТЬ ТЕЛА: Позвоночник

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
ОДНА РУКА	11	24 750
ПАРА РУК	14	70 150

Эта полностью кибернетическая рука сделана из сверхлёгких материалов. Она присоединяется к вашему позвоночнику, экзоскелету или аналогичной части тела и функционирует как полноценная рука, в которой вы можете держать что угодно. Она позволяет вам иметь наготове больше предметов, но количество совершаемых вами атак не увеличивается. Для использования кибернетической руки значение вашей Силы должно быть не менее 12.

Пара кибернетических рук — две руки, по одной с каждой стороны тела. Это две полноценных руки, в которых вы можете держать что угодно. Для использования пары кибернетических рук значение вашей Силы должно быть не менее 14.

КОНЕЧНОСТЬ-ТАЙНИК

ЧАСТЬ ТЕЛА: Рука или нога

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
СТАНДАРТНАЯ	1	150
БЫСТРОДОСТУПНАЯ	5	3 050

В одну из ваших конечностей устанавливается тайник, защищённый простым паролем, в котором вы можете хранить различные вещи. В тайник помещаются вещи незначительного веса либо предметы лёгкого веса, если они достаточно маленькие или могут быть сложены или сжаты. Тайник в человеческой ноге более вместителен, чем тайник в руке, на его объём влияет и размер существа. Ведущий решает, что можно положить в тайник, а что нельзя.

Когда тайник закрыт, его достаточно сложно заметить. Вы получаете бонус +2 к проверкам Ловкости рук, когда прячете предметы в конечность-тайник. Тайник вряд ли найдут при обычном досмотре, но большинство контрольно-пропускных пунктов оснащены сканерами, обнаруживающими подобные устройства.

Для того чтобы извлечь предмет из тайника, требуется сопутствующее действие вместо основного.

Данное описание относится к импланту для существ небольшого и среднего размера. Для существ большего размера этот имплант стоит дороже, но в нём можно хранить вещи большего размера или веса. Если вы устанавливаете быстродоступную конечность-тайник, она предназначается для определённого оружия и позволяет вам выхватить его в качестве быстрого действия или в качестве части атаки или полной атаки (что схоже с чертой Быстрое выхватывание). Быстродоступная конечность-тайник работает только в случае, если устанавливается в конечность, при помощи которой вы прицеливаетесь и совершаете атаки, — обычно это рука. К примеру, вы не можете установить кобуру в ногу, чтобы оружие выскакивало оттуда вам в руку.

Вы можете установить в быстродоступную конечность-тайник крепление, удерживающее оружие во время стрельбы. Оно не освобождает руку для других задач, но вы получаете бонус +2 к ККБ против боевого манёвра разоружения. Крепление не может удерживать оружие, для использования которого требуется более одной руки. Оружие полностью занимает тайник — положить в него что-то ещё нельзя.

Находящиеся в тайнике предметы не считаются частью киберимпланта, и на них не распространяется невосприимчивость аугментации к атакам, воздействующим на технологические устройства.

МНОГОСПЕКТРАЛЬНЫЙ ГЛАЗНОЙ ИМПЛАНТ

ЧАСТЬ ТЕЛА Глаза

ЦЕНА: 2 825 УРОВЕНЬ: 5

Эти кибернетические окуляры полностью заменяют ваши глаза. У вас появляется сумеречное зрение и возможность видеть в инфракрасном и ультрафиолетовом диапазонах. Благодаря имплантам вы получаете бонус +2 к проверкам Внимания, зависящим от зрения, и можете замечать то, что ускользает от взгляда существ, видящих только в обычном диапазоне, например лазерные лучи от имплантов ночного видения (см. стр. 207). Имплант не даёт вам ночного зрения, но благодаря инфракрасному зрению вы способны разглядеть в темноте крупные источники тепла.

МУЛЬТИКИСТЬ

ЧАСТЬ ТЕЛА Кисть

ЦЕНА: 71 000 УРОВЕНЬ: 14

Кисть вашей руки полностью заменяется искусственной, состоящей из микроскопических программируемых адамантиновых призм, благодаря которым вы можете придавать ей форму различных инструментов при помощи мысленных приказов или встроенного программируемого интерфейса. Помимо формы кисти, обычной для вашей расы, вы можете запрограммировать до девяти конфигураций различных инструментов. В качестве сопутствующего действия вы можете изменить настройки кисти, чтобы адамантиновые призмы перестроились, приняв форму нужного вам инструмента. И инструменты, и кисть столь же гибки и подвижны, как их обычные аналоги.

Программирование нового инструмента для мультикисти занимает 10 минут, он либо занимает одну из свободных конфигураций, либо заменяет одну из имеющихся. Вы не можете воспроизвести таким образом инструмент уровнем выше 8. Мультикисть копирует движущиеся части инструмента, но вам придётся снабдить её топливом или аккумуляторами, необходимыми для его функционирования. Кисть не создаёт никаких веществ и не отличается особой электропроводностью (чтобы уберечь владельца от ударов током), поэтому не может использоваться для передачи энергии или данных. Решение о том, какие инструменты можно скопировать, а какие — нет, принимает ведущий. Инструменты, входящие в состав инженерных и других подобных наборов, копировать можно, но с учётом описанных выше ограничений.

Вы не можете изменить форму базовой конечности, основанной на вашей анатомии, — она необходима для корректной работы мультикисти. При необходимости вы можете добавить необходимую вам кисть вместо одной из конфигураций — например, человек может добавить своей мультикисти конфигурацию ширренской кисти. Индивидуальные особенности, например отпечатки пальцев, скопировать нельзя. Мультикисть можно установить на протез руки, как если бы это была обычная рука. Благодаря адамантину мультикисть крайне прочна (адамантин подробнее описан на стр. 408 главы 11), но не увеличивает урон вашего безоружного удара, какую бы форму она ни приняла. Мультикисть может поддерживать форму только в пределах 1,5 футов в любом направлении и не вытягивается дальше, поэтому не увеличивает вашу зону досягаемости.

ПОДКОЖНАЯ БРОНЯ

ЧАСТЬ ТЕЛА Кожа

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	СУ
ТИП 1	5	3 025	1
ТИП 2	7	6 950	2
ТИП 3	9	17 975	3
ТИП 4	12	48 850	4
ТИП 5	14	105 000	5
ТИП 6	16	163 500	6
ТИП 7	19	542 000	7

Вы укрепляете кожу композитными пластинами, позволяющими отражать физические атаки. Вы получаете СУ, величина которого зависит от модели подкожной брони. Если у вас есть естественное СУ, величина которого не меньше СУ подкожной брони, её установка увеличит ваше естественное СУ на 1. Если у вас есть естественное СУ величиной меньше СУ подкожной брони, СУ подкожной брони увеличивается на 1.

ПРОТЕЗ КОНЕЧНОСТИ

ЧАСТЬ ТЕЛА Рука и кисть либо нога и ступня

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
СТАНДАРТНЫЙ	1	100
С ТАЙНИКОМ	3	1 450

Протез конечности заменяет отсутствующую конечность. Он столь же функционален, как и обычная конечность, но не прочнее её и не обладает какими-то особыми функциями. Протез может заменить потерянную конечность, но вы можете и добровольно ампутировать её, чтобы заменить протезом.

Протез с тайником оснащён встроенным отсеком, в котором можно хранить различные предметы, и аналогичен конечности-тайнику (см. выше).

СЕРВОПРИВОДЫ

ЧАСТЬ ТЕЛА Все ноги

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
УПРОЩЁННЫЕ	4	1 900
СТАНДАРТНЫЕ	8	8 800
ПОЛНЫЕ	12	32 900

Суставы и сухожилия ваших ног заменяются высокоэффективными киберимплантами. Упрощённые сервоприводы заменяют лишь несколько частей и увеличивают вашу наземную скорость на 10 футов. Стандартные сервоприводы требуют более

значимого вмешательства и увеличивают наземную скорость на 20 футов. Полные сервоприводы заменяют все ваши суставы и сухожилия, увеличивая наземную скорость на 30 футов. Сервоприводы можно установить и в протезы ног. Дополнительная скорость, обеспечиваемая этими имплантами, считается бонусом усиления.

СЕТЧАТОЧНЫЙ РЕФЛЕКТОР

ЧАСТЬ ТЕЛА: Глаза

ЦЕНА: 1 350 УРОВЕНЬ: 3

Эта светоотражающая плёнка устанавливается за сетчаткой ваших глаз, в результате чего вы получаете сумеречное зрение и бонус +1 (усиление) к проверкам Внимания, зависящим от зрения.

СИСТЕМА ЗАМКНУТОГО ДЫХАНИЯ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Лёгкие

ЦЕНА: 250 УРОВЕНЬ: 1

Система замкнутого дыхания состоит из нескольких модулей, которые крепятся к вашим лёгким и позволяют дольше задерживать дыхание: при определении максимальной продолжительности задержки дыхания значение вашей Выносливости считается в два раза большим, чем на самом деле. Кроме этого, если вы продолжаете задерживать дыхание после истечения этого срока, то получаете бонус +4 к проверкам Выносливости. Никакой дополнительной защиты от других опасностей безвоздушного пространства у вас нет.

Система замкнутого дыхания фильтрует вдыхаемый вами воздух, давая бонус +2 к испытаниям против ядов типа «дыхание» и других воздушных токсинов.

УСКОРИТЕЛЬ СЕРДЕЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Сердце

ЦЕНА: 3 850 УРОВЕНЬ: 6

Этот имплант подключается напрямую к сердцу и может быть задействован, чтобы стимулировать сердечную деятельность и работу системы кровообращения. Когда вы бежите, атакуете с разбега или совершаете сопутствующее действие для перемещения, вы можете потратить 1 ПР, чтобы увеличить свою скорость (для соответствующего типа перемещения) на 20 футов во время этого действия. Это считается бонусом усиления.

Кроме этого, когда вы проходите испытание Реакции, то в качестве ответного действия можете потратить 1 ПР, чтобы получить бонус +1 (усиление) к этому испытанию.

БИОИМПЛАНТЫ

Биотехнологические импланты функционируют аналогично киберимплантам, но принцип действия у них иной. Эти аугментации сочетают изменение вашей ДНК и непосредственно имплант биологического происхождения, который срастается с вашим телом. Биоимпланты работают по тем же правилам, что и киберимпланты, и могут быть установлены в те же части тела.

ТАБЛИЦА 7-20: БИОИМПЛАНТЫ

НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЧАСТЬ ТЕЛА
Жаберная оболочка	1	95	Лёгкие
Драконья железа змеёныша	2	755	Горло
Звероуст	2	500	Горло
Ядовитое жало	2	625	Кисть
Адаптивные биоцепи	3	Разная	Любая
Присоски для лазания	3	1 200	Все ступни
Многослойная барабанная перепонка	4	2 150	Уши
Кожа хамелеона	6	4 050	Кожа
Драконья железа, стандартная	10	19 125	Горло
Драконья железа великого змея	16	181 500	Горло

АДАПТИВНЫЕ БИОЦЕПИ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Любая

ЦЕНА: РАЗНАЯ УРОВЕНЬ: 3

Биоимпланты могут полностью копировать эффекты киберимплантов при помощи адаптивных биоцепей — особых клеток, способных перестраиваться в аналогичные конструкции в теле живого носителя. Они позволяют полностью воспроизвести эффект любого киберимпланта, но его стоимость увеличится на 10% из-за биоцепей. При помощи адаптивных биоцепей можно заменить уже установленный киберимплант таким же биоимплантом, эта процедура требует тех же временных и денежных затрат, как и установка новой адаптивной биоцепи.

ДРАКОНЬЯ ЖЕЛЕЗА

ЧАСТЬ ТЕЛА: Горло

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
ЗМЕЁНЫШ	2	755
СТАНДАРТНАЯ	10	19 125
ВЕЛИКИЙ ЗМЕЙ	16	181 500

В заднюю стенку вашей глотки вживляется драконья железа, модифицированная под представителей вашей расы. В качестве основного действия вы можете активировать железу, чтобы выдохнуть 15-футовый конус кислоты, огня, холода или электричества (это считается экстраординарной способностью губительное дыхание). Тип урона выбирается при создании биоимпланта перед установкой. Вы не получаете урона от собственного губительного дыхания. После использования железы нельзя применить её повторно, пока вы не отдохнёте 10 минут для восстановления ПЖ. Вы можете в любой момент потратить 1 ПР, чтобы немедленно перезарядить железу.

Железа змеёныша наносит 3d6 урона, железа великого змея — 18d6 урона, а стандартная — 9d6 урона. Цели в области действия могут попытаться пройти испытание Реакции (СЛ = 10 + ½ вашего уровня + модификатор вашей Выносливости), чтобы уменьшить урон вдвое.

ЖАБЕРНАЯ ОБОЛОЧКА

ЧАСТЬ ТЕЛА: Лёгкие

ЦЕНА: 95 УРОВЕНЬ: 1

Ваши лёгкие покрываются сетью мелких узелков, способных отфильтровывать растворённый в воде кислород и использовать его для газообмена, что позволяет дышать как атмосферным воздухом, так и под водой. Выдох вы совершаете обычным образом.

ЗВЕРОУСТ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Горло

ЦЕНА: 500 УРОВЕНЬ: 2

Звероустом называется мягкий фиолетовый грибок, закрепляющийся на ваших голосовых связках и пускающий тонкие нити в определённые части вашего мозга. Он позволяет вам общаться с животными и магическими зверями со значениями Интеллекта 1 или 2. Вы можете совершать проверки Дипломатии, чтобы оказывать влияние на таких существ, и в общих чертах понимать, что они пытаются вам сообщить: обычно это какие-то простые понятия: «опасность», «еда» или «в той стороне».

КОЖА ХАМЕЛЕОНА

ЧАСТЬ ТЕЛА: Кожа

ЦЕНА: 4 050 УРОВЕНЬ: 6

Этот биоимплант заменяет пигментные клетки вашей кожи, позволяя изменять их цвет, подстраиваясь под окружающую местность или освещение. Он даёт бонус +3 (ситуативный) к проверкам Скрытности. Для использования этого импланта вы должны носить специальную одежду и броню не тяжелее лёгкой.

МНОГОСЛОЙНАЯ БАРАБАННАЯ ПЕРЕПОНКА

ЧАСТЬ ТЕЛА: Уши

ЦЕНА: 2 150 УРОВЕНЬ: 4

Многослойная барабанная перепонка состоит из нескольких небольших мембран разных размеров, способных улавливать широкий диапазон звуков. Вы получаете бонус +2 (ситуативный) к проверкам Внимания, зависящим от слуха.

ПРИСОСКИ ДЛЯ ЛАЗАНИЯ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Все ступни

ЦЕНА: 1 200 УРОВЕНЬ: 3

Подошвы ваших стоп покрываются полостями, которые вы можете раскрывать и закрывать. Вы получаете скорость лазания 20 футов (см. стр. 258) и не должны совершать проверок Атлетики для перемещения по вертикальным и горизонтальным поверхностям (даже по потолку). Присосками можно пользоваться, только если вы не обуты или используете специальную одежду, а также броню не тяжелее лёгкой. Присоски для лазания вживляются в ваши собственные ступни, поэтому заменять ступни или ноги не требуется. Присоски также могут быть установлены на подошвы протезов.

ЯДОВИТОЕ ЖАЛО

ЧАСТЬ ТЕЛА: Кисть

ЦЕНА: 625 УРОВЕНЬ: 2

В вашу кисть вживляется втяжное жало и мешочек с ядом. Если вы ничего не держите в этой руке, то в качестве быстрого действия можете выдвинуть жало. Атаки жалом наносят 1d6 колющего урона и автоматически впрыскивают ядовитый секрет в цель. Поражённое существо может попытаться пройти испытание Стойкости (СЛ = 10 + ½ вашего уровня + модификатор вашей Выносливости), чтобы отменить эффект. При провале испытания существо немедленно получает 2d6 урона и должно каждый раунд проходить повторное испытание в начале своего хода, чтобы отменить эффект, при каждом провале оно дополнительно получает 2d6 урона. Эффекты, нейтрализующие яд, например антитоксин или заклинание *исцеление от недуга*, действуют на ядовитый секрет как на обычные яды.

После использования ядовитый секрет восстанавливается только после того, как вы отдохнёте для восстановления ПЖ. Пока он не восстановился, вы можете атаковать жалом, но без дополнительного эффекта.

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

Персональные улучшения — особый вид аугментаций, на которые не распространяются обычные ограничения для частей тела. Они влияют на весь организм в целом, никак не ограничивая установку прочих аугментаций. Проще говоря, покупка персонального улучшения — самый простой способ увеличить значения характеристик.

Персональные улучшения могут иметь самые разнообразные формы: это могут быть кибер- и биоимпланты, мистические кристаллы, инъекции нанороботов и прочие подобные модификации, каждая из которых навсегда увеличивает одну из ваших характеристик. Применение любого такого предмета считается персональным улучшением.

Вы можете установить не более трёх персональных улучшений, вне зависимости от источника их получения. Каждое улучшение относится к одной из моделей: тип 1, тип 2 или тип 3. Тип 1 увеличивает значение одной из характеристик на 2, тип 2 — на 4, а тип 3 — на 6. У вас не может быть более одного улучшения каждого типа: установить три улучшения типа 1 не выйдет, зато вы можете установить по одному улучшению типа 1, 2 и 3, но только для разных характеристик. Уже существующее персональное улучшение можно усилить, доплатив разницу в цене между используемой моделью и следующей. Так, если установлен синаптический ускоритель (тип 1), увеличивающий вашу Силу на 2, вы можете заплатить 5 100 кредитов (разницу в цене между типами 1 и 2), чтобы модернизировать его до типа 2 и увеличить Силу на 4 вместо 2. Обязательно отслеживайте, какие персональные улучшения вы используете для каждой характеристики.

Ниже описаны три примера персональных улучшений: одно технологическое, одно магическое и одно гибридное. С точки зрения правил они одинаковые, но в различных сообществах к ним могут относиться по-разному.

ТАБЛИЦА 7–21: ПЕРСОНАЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ХАРАКТЕРИСТИКА
Тип 1	3	1 400	+2
Тип 2	7	6 500	+4
Тип 3	14	75 000	+6

КРИСТАЛЛ СПОСОБНОСТЕЙ (МАГИЧЕСКОЕ)

Этот кристалл обладает мистической связью с воспоминаниями героев давно минувших лет. Любой персонаж может обратиться к кристаллу и потратить 1 час, чтобы получить дополнительные пункты характеристики. Этот процесс считается персональным улучшением соответствующего типа. После использования магия кристалла навсегда рассеивается.

СИНАПТИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ (ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ)

Этот имплант повышает эффективность синаптических соединений вашего мозга, ускоряя обработку информации и передачу сигналов частям тела. Синаптический ускоритель позволяет вам получить дополнительные пункты характеристики и считается персональным улучшением соответствующего типа. Для установки ускорителя требуется один час, его нельзя использовать повторно.

СИНЕРГЕТИЧЕСКИЙ СИМБИОТ (ГИБРИДНОЕ)

Эти крохотные, искусственно выращенные существа похожи на головастиков. Они формируют симбиотическую связь с другими животными, прикрепляются к их телам и инстинктивно максимизируют эффективность их биологических систем, в процессе теряя собственную независимость и превращаясь, по сути, в новый орган хозяина.

Синергетический симбиот позволяет вам получить дополнительные пункты характеристики и считается персональным улучшением соответствующего типа. Для вживления симбиота требуется один час, его нельзя использовать повторно.

КОМПЬЮТЕРЫ

Компьютеры управляют большей частью устройств и оборудования вселенной Starfinder, от простых дверных замков до посадки и взлёта звездолётов на космической станции. Они могут хранить практически любую информацию — и чертежи новейших технологических устройств, и секретнейшие данные крупнейших корпораций. Тем не менее в большинстве компьютеров используются стандартные комплектующие, и каких-то необычных данных вы в них тоже не найдёте. В игре вам не раз потребуется получить доступ к компьютеру, чтобы добраться до скрытых файлов или модулей управления. Описанные ниже правила призваны помочь ведущему в создании интересных и сложных компьютерных систем.

ПАРАМЕТРЫ КОМПЬЮТЕРОВ

Каждый компьютер обладает рядом простых параметров, благодаря которым ведущий понимает, как тот работает, какой информацией располагает, чем управляет и как может себя защитить. В описании используются следующие понятия.

Ранг

Ранг компьютера показывает общий уровень его технологического совершенства, от 1 до 10. Компьютеры 1 ранга достаточно простые — это обычные планшеты, дверные замки и системы контроля освещения, а компьютером 10 ранга может быть система управления реактором космической станции или мэйнфрейм межсистемного офиса Консорциума аспидов. Обратите внимание, что терминал мэйнфрейма может сам по себе быть компьютером 3 ранга, который, даже будучи взломанным, никаким образом не может ни управлять мэйнфреймом, ни получить к нему доступ; ему доступен лишь ограниченный набор компонентов. Таким образом, для доступа к мэйнфрейму и подконтрольным ему модулям вам придётся взломать защиту компьютера 10 ранга.

Ранг компьютера определяет его базовую цену и базовую СЛ проверки Компьютеров для его взлома. Оба этих параметра зависят от установленных в систему модулей и средств защиты (см. разделы «Модули» и «Средства защиты» ниже). Базовая СЛ для взлома компьютера равна 13 + (4 × ранг компьютера).

Пользовательский интерфейс

Модуль управления компьютером представляет собой устройство ввода и дисплей, позволяющие вводить команды и получать информацию. В мирах Соглашения большинство интерфейсов состоят из клавиатуры, монитора, микрофона и динамиков, обеспечивающих возможность ввода информации в компьютер при помощи нажатия клавиш, речи и жестов и получения в ответ графической или звуковой информации. Подобными интерфейсами бесплатно оснащаются все компьютеры. У каждой компьютерной системы может быть до 10 пользовательских интерфейсов на единицу веса (хотя обычно столько бывает только у общественных систем или компьютеров крупных корпораций).

Пользовательский интерфейс может представлять собой устройство связи (например, коммуникатор) или даже компьютер меньшего размера (с установленным модулем управления). Вы можете бесплатно оснастить компьютер такими интерфейсами во время его покупки, но за приобретение отдельных устройств придётся доплатить. Вы также можете установить или удалить пользовательские интерфейсы, используя навык Компьютеры для совершения операций с модулями или их отключения. Дополнительные пользовательские интерфейсы не учитываются при определении максимального количества модулей компьютерной системы.

Вы можете использовать хакерский набор для доступа к компьютеру, минуя интерфейс, но для этого вам нужен либо физический доступ к компьютеру, либо удалённый, через инфосферу или аналогичную сеть, к которой он подключен.

Размер

Компьютеры могут быть очень маленькими, но миниатюризация системы без потери производительности или прочности увеличивает её цену. Базовый вес компьютера равен значению его ранга, возведённому в квадрат. Компьютеры лёгкого и незначительного веса можно с лёгкостью надеть на запястье или прикрепить к коммуникатору. Для использования их необязательно брать в руку. Компьютер весом 1 или более для использования нужно либо держать, либо поставить на твёрдую поверхность. Системы весом 25 или больше не предназначены для перемещения и обычно закреплены в специальной мебели, транспортных средствах или звездолётах. Миниатюризация (см. стр. 215) позволяет уменьшить размер и вес компьютера.

Доступ и авторизация

Компьютеры создавались для удобства пользователя, поэтому они позволяют быстро получить доступ к функциям и хранимой информации. Доступ к компьютеру может быть не защищён, что позволит любому персонажу воспользоваться его базовыми функциями через пользовательский интерфейс. В подобных случаях для доступа к более серьёзным возможностям системы требуются права администратора, доступные ограниченному кругу лиц. Доступ с правами администратора также может оказаться незащищённым — обычно это свежекупленный компьютер, владелец которого ещё не успел ограничить к нему доступ.

Доступ

Наличие доступа означает, что вы можете использовать базовые функции компьютера, к которым обычно относится работа с данными, которые не записаны в модуль защищённых данных (см. стр. 214), отправка и приём сообщений с других устройств или компьютеров, подключённых к этой системе (в том числе

доступ к планетарной инфосфере), и доступ к любым малозначимым функциям компьютера (таким как управление дверями, светом и бытовой техникой).

Обычно одного взгляда на устройство достаточно, чтобы понять, можно ли беспрепятственно получить к нему доступ или придётся совершать проверку Компьютеров для взлома системы.

Права администратора

Доступ с правами администратора — форма привилегированного доступа к системе, позволяющая использовать все её возможности и модули, обходить средства защиты или изменять их настройки, а также просматривать, копировать, изменять или удалять любые защищённые данные. Обладая правами администратора, вы можете позволить конкретному пользователю, располагающему доступом, использовать определённый модуль или средство защиты, которыми вы управляете и которые недоступны при обычном доступе.

Права администратора можно получить только следующими способами: при покупке компьютера, от действующего администратора или при взломе системы, если результат вашей проверки превысил обычную СЛ на 20 или более. Как правило, права администратора дают доступ ко всей системе, но для доступа к модулям, защищённым сетевыми экранами, могут потребоваться особые права.

Защищённые системы

Большинство систем сочетает в себе и удобство доступа, и защищённость — чаще всего для авторизации используется двухфакторная аутентификация, для которой необходим физический ключ и пароль. В роли физического ключа может выступать практически любой предмет — например, ключ-карта, отпечаток ладони или даже другой компьютер. Пароль — как правило, достаточно большой набор символов, вводимый посредством клавиатуры, но иногда в качестве него используется образец голоса, песня, телепатическая команда или головоломка, которую несложно разгадать, если вы знаете, о чём идёт речь.

Авторизованные персонажи, предоставившие необходимые ключ и пароль, получают доступ к компьютеру без взлома и могут использовать все его возможности. Ключ и пароль могут предоставлять доступ только к определённым модулям или частям компьютера и не позволять применять прочие функции системы. Если вам удалось заполучить ключ или пароль, то при взломе системы вы получаете за каждый из них существенное преимущество — бонус +5 к проверкам навыка Компьютеры для взлома. Если лицо, имеющее к компьютеру доступ, узнает, что у вас есть ключ или пароль, то может с лёгкостью аннулировать их. Если же вы использовали ключ или пароль для получения бонуса к проверке Компьютеров и провалили её на 5 и более, система автоматически блокирует все последующие попытки использования этого средства авторизации — оно не даёт бонуса при последующих попытках.

Базовые функции

Компьютеры предназначены для хранения информации, совершения вычислений, обработки и сортировки данных, автоматизации рутинной работы или выполнения нескольких функций одновременно (обычно для этого используются приложения и программы). Компьютер можно настроить для обычного выполнения любой из описанных задач. Все же функции компьютера перечислить попросту невозможно.

Как правило, компьютеры можно рассматривать как инструмент для оптимизации различных процессов и задач, требующих учёта, вычислений, сортировки, отслеживания и просмотра, если необходимые для этого данные можно ввести. Выполнение таких задач обычно предусматривается базовыми функциями компьютера (хотя используемые данные могут находиться за сетевым экраном, в модуле защищённых данных или быть защищёнными и тем и другим одновременно). В конечном итоге только ведущий может определить предел возможностей компьютера при их выполнении.

К базовым функциям компьютера также может относиться управление простыми устройствами, например системами пожаротушения, дверями, видеокамерами и любыми другими устройствами, которые можно просто включить или выключить. Вы можете добавлять новые базовые функции подобного типа, совершив проверку Компьютеров со СЛ 10, но только ведущий решает, что считается базовой функцией, а что — нет: если для работы с устройством нужно существо-оператор, то в этом случае потребуется модуль управления (см. стр. 214).

Модули

Базовые функции есть у всех компьютеров, а дополнительные возможности зависят от наличествующих модулей. В компьютер можно установить неограниченное количество модулей, которые делятся на четыре категории: модули управления, модули защищённых данных, модули заклинаний и модули улучшения. Модули управления позволяют взаимодействовать с устройством, каким-либо образом подключённым к компьютеру, — например, видеокамерой или даже роботом. В модуле защищённых данных можно хранить большие объёмы информации, от различных чертежей до финансовых документов или личной переписки. Модули заклинаний — особые магические устройства, позволяющие компьютеру создавать эффекты заклинаний. Модули улучшения повышают устойчивость компьютера к взлому, увеличивают дистанцию его влияния, быстродействие или удобство использования. Подробнее о распространённых компьютерных модулях можно прочесть в разделе «Описание модулей» на стр. 214.

Средства защиты

Средства защиты действуют, когда кто-то пытается взломать компьютерную систему. Некоторые срабатывают только в случае, когда кто-то проваливает проверку Компьютеров для взлома, а другие — каждый раз, когда кто-то пытается получить доступ. Самые простые средства защиты просто перекрывают доступ пользователю или пользовательскому интерфейсу, а более совершенные могут подать сигнал охранным роботам или поразить нарушителя смертельным разрядом электричества. Количество установленных средств защиты не может превышать значение ранга компьютера.

Подробнее о распространённых средствах защиты компьютера можно прочесть в разделе «Средства защиты» на стр. 215.

Таблица 7-22: Ранги компьютеров

Ранг	Цена	СЛ взлома
1	50	17
2	250	21
3	1 250	25
4	5 000	29
5	10 000	33
6	20 000	37
7	40 000	41
8	80 000	45
9	160 000	49
10	320 000	53

ТАБЛИЦА 7–23: ЦЕНЫ МОДУЛЕЙ, УЛУЧШЕНИЙ И СРЕДСТВ ЗАЩИТЫ

НАЗВАНИЕ	ЦЕНА
Модули	
Модуль заклинания	110% цены соответствующего камня чар
Модуль защищённых данных большого объёма	Зависит от объёма данных
Модуль защищённых данных малого объёма	1 кредит
Модуль защищённых данных среднего объёма	10 кредитов
Модуль управления сложным устройством	10% цены управляемого устройства
Улучшения	
Искусственная личность	10% базовой цены компьютера
Источник бесперебойного питания	10% базовой цены компьютера
Миниатюризация	10% базовой цены компьютера
Модуль безопасности	Зависит от модели[1]
Укреплённый корпус	50% базовой цены компьютера
Улучшение дистанции I (100 футов)	5 кредитов
Улучшение дистанции II (1 миля)	50 кредитов
Улучшение дистанции III (планета)	100 кредитов
Средства защиты	
Блокировка	100 кредитов
Ложная ОС	50% базовой цены компьютера + 10% цены модулей управления и данных
Проактивная защита	500 кредитов
Сетевой экран	20% базовой цены компьютера
Сигнализация	10 кредитов
Стирание данных	10 кредитов
Электризованная поверхность	Зависит от модели[2]

1 См. таблицу 7–24 на стр. 215.
2 См. таблицу 7–25 на стр. 216.

ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

В компьютер можно установить любое количество модулей. Они могут быть отделены от других частей компьютера сетевыми экранами, повышающими их защиту. Вы можете установить сразу несколько однотипных модулей, но их бонусы, как правило, не складываются между собой: например, вы можете установить сразу три модуля безопасности I (каждый из которых даёт бонус +1 к СЛ), но их бонусы не будут суммироваться при определении СЛ взлома компьютера.

Обратите внимание, что модули представляют собой комбинацию комплектующих и программного обеспечения, поэтому их нельзя физически изъять из системы, не повредив её или не нарушив работоспособность. Если вы располагаете достаточным временем и навыками, вы можете отключать модули и совершать с ними различные операции, но во время боя это вряд ли удастся сделать. Подробнее об этом вы можете прочесть в описании навыка Компьютеры на стр. 143–144.

Цены модулей вы найдёте в таблице 7–23.

Модуль заклинания

Камни чар (см. стр. 222) можно создать и в виде компьютерных плат, которые подключают к системе. Пользователь, способный применить аналогичный камень чар и имеющий доступ к компьютеру с установленным модулем заклинания, может сотворить соответствующее заклинание, когда использует компьютер, и получает бонус +2 (ситуативный) к любой проверке навыка, связанной с этим заклинанием. Стоимость модуля заклинания составляет 110% цены камня чар (см. стр. 222) с теми же заклинаниями. При использовании заклинания оно тратится, но сама плата не разрушается. Её заклинания можно восстановить, заплатив 90% обычной цены нового модуля заклинания.

Модуль защищённых данных

Этот модуль содержит защищённые данные по конкретной теме. Для доступа к нему почти всегда требуются права администратора либо действующий администратор должен позволить их использовать. Поскольку модули защищённых данных служат для хранения важной или конфиденциальной информации, которую необходимо уберечь от хакеров, их часто скрывают за сетевыми экранами.

Защищённые данные могут представлять собой как несколько простых документов, так и обширную библиотеку технической документации. Единственное требование состоит в том, чтобы данные относились к одной общей теме (например, чертежи звездолёта, переписка между членами группы, географические карты и схемы и так далее). Для хранения информации по другой теме требуются дополнительные модули данных. Стоимость модуля зависит от объёма хранимых данных. Модуль, подходящий для хранения малого объёма данных (например, видеозаписей, финансовой отчётности или чертежей здания), стоит 1 кредит. Модуль для хранения данных среднего объёма (например, технические спецификации пистолета, база данных сотрудников компании или большой массив карт) стоит 10 кредитов. Модули для хранения больших объёмов данных (например, чертежей звездолёта, журнала деятельности космической станции или сводной базы данных компании) стоят от 100 до 1 000 кредитов. Помимо непосредственно хранения данных, которые могут представлять ценность сами по себе (если это, например, планы военного вторжения), модуль защищённых данных позволяет персонажу, имеющему к нему доступ, взять 20 при проверке навыка, чтобы вспомнить информацию по теме, связанной с содержимым модуля.

Модуль управления

Модуль управления позволяет компьютеру управлять сложным устройством, к которому он каким-то образом подключён (простыми устройствами можно управлять при помощи базовых функций компьютера, отдельный модуль для этого не требуется). Некоторые средства защиты при срабатывании могут задействовать модули управления. Пользователь, получивший доступ к компьютеру, может использовать устройство любым способом, предусмотренным в модуле управления. Цена модуля управления зависит от сложности объекта управления: например, для сложных устройств (дронов-шпионов, звездолётов, транспортных средств или орудийных турелей) она составляет 10% от цены управляемого устройства.

При управлении простым устройством, у которого, по сути, есть выключатель, компьютер просто подключается к нему и может включать или выключать устройство. Когда компьютер подключён к устройству, способному работать автономно (например, к роботу или другому компьютеру), управляющий компьютер может отдавать команды такому устройству. При работе с устройством, требующим проверки навыков или атаки (например, если компьютер подключён к медкойке или оружию), управляющий компьютер может либо совершить требуемую проверку самостоятельно, либо дать совершить её существу, обладающему авторизованным доступом к компьютеру. При

совершении самостоятельной проверки считается, что БМА компьютера равен его рангу, он умеет обращаться с управляемым оружием, а его общий бонус навыка равен рангу, умноженному на 2,5. Предметы, управляемые при помощи компьютера, обычно размещаются в каком-то определённом месте (так, длинноствольное оружие устанавливается на турели, для которой компьютерный терминал находится на линии видимости). В этом случае крепление и необходимые компоненты уже входят в стоимость модуля управления.

Компьютер может быть использован и для управления другим компьютером. В этом случае взлом одного компьютера не даст вам доступ к подконтрольным ему компьютерам, но зато вы получите возможность попытаться их взломать. Обычно для управления высокоранговым компьютером используется компьютер более низкого ранга — например, настольные терминалы сотрудников корпорации подключены к мэйнфрейму. В подобных случаях компьютер более низкого ранга может отправлять на мэйнфрейм только ограниченный авторизованный набор команд, хотя его всё равно можно использовать как точку доступа для взлома компьютера более высокого ранга.

Модули улучшения

Эти модули позволяют повысить общее быстродействие, безопасность и удобство компьютерной системы. Таких модулей можно установить сколько угодно, но их эффекты обычно не складываются — для достижения большего эффекта требуется приобрести и установить более дорогой модуль.

Искусственная личность

Искусственная личность — программа, позволяющая компьютеру на естественном языке общаться и с пользователями, и с существами без доступа к системе. Таким компьютерам обычно дают имя, ведь они способны распознавать не только произнесённые или написанные слова, но и речевые обороты, сленговые выражения, намёки, тон голоса и подобные элементы речи. Миллиарды готовых фраз и выражений, а также алгоритмы, разработанные программистами за несколько веков, позволяют искусственной личности поддерживать конструктивный и естественный диалог, некоторые из них могут даже выражать догадки или эмоции. Тем не менее, в отличие от андроидов, искусственная личность не обладает истинным самосознанием. Её способность запоминать имена и привычки, общаться и давать советы — не что иное, как сочетание обширной базы данных и сложного программного кода.

Главное преимущество, которое получает авторизованный пользователь при использовании системы с искусственной личностью, — возможность взаимодействовать с компьютером путём двустороннего голосового или текстового общения на естественном языке. Космонавты, находившиеся на борту звездолётов в течение многомесячных или даже многолетних перелётов, отмечали, что им было приятно слышать дружеский голос собеседника несмотря на то, что он на самом деле неразумная программа. Сложное устройство искусственной личности позволяет компьютеру совершать проверки Блефа, Дипломатии, Запугивания и Проницательности (общий бонус равен удвоенному рангу компьютера). Стоимость данного модуля составляет 10% базовой цены компьютера.

Источник бесперебойного питания

Большая часть компьютеров способна работать до 24 часов исключительно на встроенных аккумуляторах, но с этим модулем длительность автономной работы может достигать 1 недели. Каждый дополнительный источник бесперебойного питания увеличивает время автономной работы ещё на 1 неделю. Стоимость данного модуля составляет 10% базовой цены компьютера.

Миниатюризация

При определении веса компьютера его ранг считается на 1 меньше, чем на самом деле, но не ниже, чем –1. У компьютера 0 ранга лёгкий вес, а –1 ранга — незначительный вес. Данный модуль можно приобрести несколько раз — стоимость каждого составляет 10% базовой цены компьютера.

Модуль безопасности

Модули безопасности увеличивают СЛ проверки Компьютеров для взлома компьютерных систем и получения доступа к модулям. Существует несколько моделей подобных модулей, чем выше номер модели, тем более она эффективна. В таблице 7–24 указано увеличение СЛ и цена этих модулей (в процентах от базовой цены компьютера). Компьютер не получает преимуществ от более чем одного модуля безопасности.

Таблица 7–24: Модули безопасности

Модель	Увеличение СЛ	Цена
Модуль безопасности I	+1	25% базовой цены компьютера
Модуль безопасности II	+2	50% базовой цены компьютера
Модуль безопасности III	+3	75% базовой цены компьютера
Модуль безопасности IV	+4	100% базовой цены компьютера

Укреплённый корпус

Компьютер и все его системы могут быть защищены энергоустойчивым бронированным корпусом. Твёрдость компьютера увеличивается на 10, он получает бонус +8 к испытаниям против энергетических атак, а также эффектов, специально предназначенных для воздействия на компьютеры или электронные системы. Стоимость данного модуля составляет 50% базовой цены компьютера.

Улучшение дистанции

Большинство компьютеров обладает удалённым доступом к местным инфосферам и другим системам, но не всегда может удалённо подключаться к другим устройствам. Компьютер, управляющий коммуникатором, может использовать его для отправки и приёма сообщений, но не для управления устройствами. Улучшение дистанции позволяет установить удалённое защищённое подключение к устройству, чтобы управлять им дистанционно. Без него для управления устройствами необходимо физическое подключение компьютера с нужными модулями управления. Улучшение дистанции I позволяет подключиться к устройству в пределах 100 футов по беспроводному каналу и стоит 5 кредитов (в эту цену включены необходимые изменения и для компьютера, и для устройства). Увеличение дистанции до 1 мили (улучшение дистанции II) стоит 50 кредитов, а для получения доступа в любой точке планеты (улучшение дистанции III) нужно заплатить 100 кредитов (при этом и компьютер, и устройство должны быть подключены к местной инфосфере).

Средства защиты

Средства защиты представляют собой последнюю линию обороны против хакерских атак. Они срабатывают, когда неавторизованный пользователь совершает неудачную попытку доступа к системе — например, вводит неправильный пароль или не проходит одну из других проверок безопасности. Некоторые срабатывают сразу же, как только пользователь пытается получить доступ, и отключаются только после ввода правильного

пароля. В любом случае количество установленных средств защиты не может превышать значение ранга компьютера.

Стоимость средств защиты указана в таблице 7–23.

Блокировка

Это средство защиты делает систему полностью недоступной, если пользователь многократно и безуспешно пытается получить к ней доступ. Сама система при этом, как правило, не выключается, поэтому остальные модули и средства защиты могут совершать запрограммированные действия. Блокировка обычно продолжается какое-то определённое время, обычно 10 минут, 1 час или 1 день, но можно задать и любой другой период. Блокировку не может отключить никто, даже пользователь, знающий пароль и располагающий необходимыми средствами доступа. Блокировку можно обойти, получив доступ к физическим компонентам компьютера и пройдя проверку Инженерного дела со СЛ, равной СЛ взлома этой системы.

Стандартная блокировка стоит 100 кредитов и срабатывает, если в течение последних 24 часов были совершены три неудачные попытки доступа или взлома. Вы можете настроить её длительность и число неудачных попыток, после которых она сработает. Если компьютер оснащён сигнализацией, то её можно настроить на отправку уведомления на определённый терминал или коммуникатор всякий раз, когда происходит неудачная попытка или срабатывает блокировка.

Ложная ОС

Эта хитроумное средство защиты создаёт подложную сеть и системные каталоги для пользователя, осуществляющего доступ к системе и не сумевшего обнаружить ложную ОС. В ложной сети есть и модули управления, и модули данных. Она выглядит как настоящая, но модули управления на самом деле не работают, а в модулях данных хранятся только бесполезные файлы. Персонаж может распознать обман, совершив проверку Компьютеров со СЛ, равной СЛ системы + 5. Он автоматически получает возможность каждую минуту проходить новую проверку, получая к ней накапливающийся бонус +2 (ситуативный) за каждую предыдущую проверку до тех пор, пока не разоблачит обман. Стоимость ложной ОС равна 50% базовой цены компьютера плюс 10% цены модулей управления и данных.

Проактивная защита

Проактивная защита проводит вирусную атаку по системе, пытающейся совершить взлом, и наносит урон её программному обеспечению. При провале проверки Компьютеров для взлома на 5 или более любое устройство, использованное для взлома, поражается вирусом и становится ненадёжным, давая штраф –5 к проверкам любых навыков с его использованием. Вы можете удалить вирус из заражённой системы, совершив проверку Компьютеров со СЛ, равной СЛ взлома компьютера с проактивной защитой. По усмотрению ведущего вирусы могут иметь и другие эффекты, например давать бонус +5 (ситуативный) к попыткам взлома заражённой системы. Проактивная защита стоит 500 кредитов.

Сетевой экран

Сетевой экран воздействует не на хакера, а на модули, обеспечивая их дополнительным слоем защиты. Для доступа к скрытым экраном модулям требуется дополнительная проверка Компьютеров, как правило, со СЛ на 2 выше обычной. На компьютер можно установить несколько сетевых экранов, каждый — для отдельного модуля или группы модулей. Каждый модуль можно защитить не более чем одним экраном. Стоимость сетевого экрана составляет 20% базовой цены компьютера.

Сигнализация

Сигнализация — одно из простейших средств защиты, посылающее уведомление определённому пользователю или терминалу, когда кто-то пытается проникнуть в систему. Если у компьютера есть модуль управления, подключённый к физической сигнализации, это средство защиты может её включить. Если компьютер управляет роботом, ловушкой или оружием, сигнализация способна включить и их тоже. Сигнализация стоит 10 кредитов.

Стирание данных

Это средство защиты стирает определённые данные (обычно полностью удаляя несколько модулей данных), когда фиксирует попытку несанкционированного доступа. Если владелец устройства не особо пуглив и скрытен, это средство защиты срабатывает только после двух или более неудачных попыток доступа (чтобы не стереть данные из-за случайной опечатки в пароле). Стёртые данные не пропадают бесследно, и если физический носитель информации, на котором они хранились, цел, их можно восстановить, совершив проверку Компьютеров (СЛ = 10 + СЛ взлома компьютера) и потратив 8 часов. Это средство защиты стоит 10 кредитов.

Электризованная поверхность

Компьютер и окружающие его поверхности покрываются сетью электропроводного материала, который позволяет ударить током каждого, кто провалил попытку получить доступ к системе. У этого средства защиты есть два режима: в первом устройство повергает в шок, а во втором наносит смертельный урон. Обычно сначала происходит первое, чтобы хакер понял, что повторная попытка получить доступ может закончиться плачевно. В этом случае все существа в пределах 10 футов от терминала совершают испытание Стойкости и при провале повергаются в шок на 1 раунд. Второй режим работает так же, но дополнительно наносит всем существам в пределах 10 футов урон электричеством (испытание Реакции уменьшает урон вдвое). СЛ испытания, урон и цена зависят от модели электризованной поверхности и приведены в таблице 7–25. Номер модели электризованной поверхности показывает, за сколько средств защиты она считается при определении максимального количества средств защиты, которые можно установить. Это средство защиты можно установить только на компьютер, постоянно закреплённый на полу или схожей поверхности.

Таблица 7–25: Электризованные поверхности

Модель	СЛ	Урон	Цена
1	20	8d6	500
2	22	10d6	2 000
3	24	12d6	5 000
4	27	14d6	20 000
5	30	16d6	50 000

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Технология распространена повсеместно в мире Starfinder, поэтому искатели приключений активно используют разнообразные её достижения, к примеру предметы, перечисленные в таблице 7–26. Если не указано иное, включение и выключение такого предмета требует основного действия. Если предмет можно включить, чтобы как-то изменить совершаемое вами действие, он включается на время совершения такого действия (как, например, предметы, влияющие на проверки навыков) и это включение считается частью действия.

Если в описании технологического предмета не указано иное, он использует аккумулятор и подвержен действию особых способностей, которые влияют на предметы, использующие аккумуляторы, заряды или технологию. Если при этом для предмета не приведён расход, то для его функционирования требуется незначительное количество энергии, которую он получает от встроенной батареи, работая без подзарядки на протяжении десятилетий или даже столетий. Если расход указан, то считается, что при покупке аккумулятор предмета полностью заряжен. Аккумуляторы предметов можно зарядить при помощи генератора или зарядной станции (см. раздел «Услуги» на стр. 234) либо заменить (стоимость нового аккумулятора указана в таблице 7–9).

- **Название:** здесь указывается общепринятое название предмета, используемое производителем имя или научное наименование.
- **Модель:** некоторые предметы выпускаются в различных вариантах, отличающихся друг от друга эффективностью. Для каждой модели указывается цена и уровень.
- **Цена:** стоимость приобретения или создания предмета в кредитах. Цена указывается для массово производимой модели предмета. Если он выпущен известным производителем, его цена обычно вдвое выше, а если это модель премиум-класса, то цена может превышать обычную в три и более раза.
- **Уровень:** уровень предмета показывает минимальный уровень персонажа, требуемый для его создания, а также в сравнении с вашим уровнем даёт общее представление об эффективности предмета.
- **Руки:** если предмет нужно держать в руках, здесь указывается количество свободных рук, требуемое для правильного использования предмета. Большинство предметов можно переносить в одной руке, пока вы их не используете, если они, конечно, не слишком тяжёлые или громоздкие (на усмотрение ведущего).
- **Вес:** здесь указывается вес (см. стр. 167) предмета.
- **Ёмкость:** здесь приведена максимальная ёмкость (количество зарядов) для предметов, использующих заряды. Электрические заряды предмета можно пополнить с помощью аккумулятора (см. стр. 190).
- **Расход:** в этом разделе указывается количество зарядов, расходуемых при использовании устройства — либо за включение, либо за определённую длительность. В последнем случае при отключении устройства до окончания длительности расходуется заряд за полный период. Например, если предмет потребляет 2 заряда в минуту, то израсходует 2 заряда, даже если его включить всего на 30 секунд.

Само собой, в большинстве поселений можно найти великое множество различных технологических предметов — описать их все в книге попросту невозможно. Как правило, любое мелкое устройство, аналог которого существует в нашем с вами мире (будильник, фотоаппарат, ключ-брелок для транспортных средств, таймер, часы и так далее), можно приобрести с разрешения ведущего — подобные предметы стоят 5 кредитов и имеют лёгкий вес.

ОПИСАНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Ниже приведены описания предметов из таблицы 7–26. Для удобства предметы отсортированы по категориям.

Генератор помех

Первоначально это ручное устройство применялось Блюстителями в военных целях, но сейчас его используют и преступники, и корпорации. Выпускаются генераторы помех всех уровней (от 1 до 20), их цена в кредитах составляет 100 × уровень генератора помех, возведённый в квадрат. При включении генератор подавляет широковещательные сигналы в пределах 4 миль. При подключении к более крупной вещательной станции (например, на звездолёте) радиус действия увеличивается до 12 миль. Прибор блокирует отправку и получение сигналов устройствами связи. Каждый генератор помех способен блокировать только один способ передачи сигналов (например, радиоволны или беспроводные сигналы). Вы можете совершить проверку Компьютеров или Инженерного дела, чтобы преодолеть помехи или определить местонахождение их источника. Такая проверка занимает 1 минуту, а её СЛ равна уровню генератора помех + 15.

Голографическая кожа

Голографическая кожа — голографический проектор, обычно закрепляемый на поясе или на руке. При помощи навыка Маскировка его можно запрограммировать на проецирование иной внешности. Используя голографическую кожу, можно изменить существенные детали внешности, расу или даже тип существа, не увеличивая при этом СЛ проверки Маскировки, но она не поможет в случае встречных проверок Внимания, в которые входит физический осмотр.

Детектор движения

Этот ручной сканер способен обнаруживать признаки движения — например, перемещение существ или транспортных средств. Детектор движения обладает слепым чутьём (вибрация) в пределах 30 футов, но для его использования в каждом раунде требуется сопутствующее действие.

Детонатор

Это устройство конической формы предназначено для взведения и детонации взрывных устройств (в том числе гранат) одним нажатием кнопки. Настройка детонатора для определённого взрывного устройства занимает одну минуту, после чего его можно активировать одним из нескольких способов. Детонация может быть осуществлена простым нажатием на кнопку (не требует действия), вводом четырёхзначного кода (в качестве сопутствующего действия) или путём более сложных манипуляций, например сканирования сетчатки глаза или отпечатка пальца (требует действия полного хода). Выбор способа детонации производится во время приведения детонатора в боевую готовность. Для использования детонатор должен находиться

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

в пределах 500 футов от взрывного устройства. Некоторые детонаторы позволяют применить средства усиления сигнала, но при этом становятся уязвимы к системам радиоэлектронной защиты (вроде генераторов помех) и другим подобным эффектам. Взрывные устройства обладают теми же параметрами (ценой, эффектом и весом), что и гранаты (см. стр. 182). Когда вы успешно приводите в боевую готовность взрывное устройство на неподвижном предмете при помощи детонатора и навыка Инженерное дело, урон от взрыва игнорирует половину твёрдости этого предмета.

Дрон-шпион

Дрон-шпион — дрон маленького размера с дистанционным управлением, предназначенный для удалённого наблюдения. Дрон-шпион считается летающим дроном механика 1 уровня (вы управляете им при помощи специального пульта или компьютера с модулем управления дроном-шпионом, как если бы вы сами были механиком 1 уровня), но он не может совершать атак, у него нет черт, на него нельзя установить ни оружие, ни модификации для дронов. Для модуля навыка такого дрона всегда выбрана Скрытность. Дрон-шпион не может говорить, но понимает один язык (выбираемый вами при покупке) и позволяет вам совершать проверки Внимания, используя ваш собственный бонус, если вы управляете дроном напрямую (как при использовании способности дрона прямое управление, см. стр. 68).

Дрона можно оснастить любым из следующих технологических предметов, заплатив 125% его цены: фонарём, штурмовым крюком, лампой, лазерным микрофоном, детектором движения, сканером или рентгеновским визором. В цену покупки и установки одного предмета оснащения входит стоимость снятия старого предмета оснащения (если он был установлен).

Замок (надёжный, обычный, превосходный, простой)

Замки — многоразовые высокотехнологичные устройства, предназначенные для удержания соединений или ограждений в закрытом состоянии. Замок сцепляется с поверхностью, на которую установлен, и может быть открыт при помощи кода, чип-ключа или голосовой команды. Замок можно отключить, для этого требуется успешная проверка Инженерного дела. Существует четыре уровня качества замка (простой, обычный, надёжный, превосходный), которые определяют СЛ проверок Инженерного дела для открывания замка без ключа или кода. Для того чтобы закрыть замок или открыть его при помощи чип-ключа, нужны две руки. Подробнее о замках и СЛ проверок Инженерного дела для их открытия можно прочесть в описании навыка Инженерное дело на стр. 142.

Коммуникатор

Персональный коммуникатор — карманное устройство, совмещающее в себе небольшой переносной компьютер (0 ранга без улучшений и модулей) и средство сотовой связи, обеспечивающее в пределах планеты (см. стр. 269) беспроводное соединение с другими коммуникаторами, которое позволяет как голосовую связь, так и передачу текстовых сообщений. Кроме этого, в персональный коммуникатор обычно встроен калькулятор, фонарик (улучшающий уровень освещённости на одну ступень в 15-футовом конусе) и несколько развлекательных приложений (например, игры или средства доступа к местной инфосфере). Вы можете добавить ему функции других устройств (например, сканера или полноценного компьютера), если дополнительно заплатите 110% цены добавляемого устройства.

Внутрисистемные коммуникаторы и коммуникаторы с неограниченной дальностью обычно не отличаются мобильностью, ведь в них встраивается полноценный генератор, питающий их энергией. В большинстве крупных поселений вы можете кратковременно воспользоваться такими устройствами за деньги (см. стр. 234). Подробнее о связи в мирах Соглашения вы можете прочесть на стр. 429–430.

Лазерный микрофон

Этот ручной сенсор позволяет вам слышать сквозь звуконепроницаемые материалы на большом расстоянии. При его использовании вы получаете сквозное чутьё (слух), но можете слышать только сквозь материалы толщиной в 1 дюйм или менее. Каждая проверка Внимания с использованием микрофона требует действия полного хода, во время которого вы считаетесь застигнутым врасплох.

Медицинское оборудование (медицинская лаборатория, медпластырь, простая аптечка, спрей-плоть, улучшенная аптечка)

Медицинское оборудование позволяет вам совершать проверки Медицины и определяет СЛ проверок Медицины при лечении смертельного урона. Подробнее об этом можно прочесть в описании навыка Медицина на стр. 146.

Медицинская лаборатория

В полностью укомплектованной медицинской лаборатории есть койки, диагностическое оборудование, сенсоры, инструменты и даже небольшая операционная. Обычно медицинская лаборатория не может быть перемещена с места на место, если, конечно, она не находится на звездолёте или в ТС размером не менее огромного. Медицинская лаборатория позволяет оказывать помощь сразу трём пациентам — вы можете применять Медицину для лечения смертельного урона дважды в день для каждого пациента. В остальном её действие аналогично улучшенной аптечке.

Медпластырь

Медпластырь — простое, одноразовое, но многофункциональное медицинское устройство, приклеиваемое на рану или поражённую область (например, явно болезненную или отравленную часть тела), которое не требует особых умений.

ТАБЛИЦА 7–26: ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

НАЗВАНИЕ/МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	РУКИ	ВЕС	ЁМКОСТЬ	РАСХОД
Замки						
Простой	1	100	2	Л	–	–
Обычный	3	1 000	2	Л	–	–
Надёжный	6	3 600	2	Л	–	–
Превосходный	14	60 000	2	Л	–	–
Коммуникаторы						
Персональный	1	7	1	Л	80	1 в час
Внутрисистемный	6	4 000	–	20	–	–
Неограниченной дальности	12	32 000	–	40	–	–
Медицинское оборудование						
Аптечка, простая	1	100	2	1	–	–
Медпластырь	1	50	1	Л	1	1
Аптечка, улучшенная	5	2 700	2	1	–	–
Спрей-плоть	5	440	1	Л	1	1
Медицинская лаборатория	7	7 000	2	50	–	–
Переносные источники света						
Лампа	1	1	1	Л	10	1 в час
Прожектор	1	25	2	1	10	1 в час
Светильник	1	25	2	1	10	1 в час
Фонарь	1	1	1	Л	10	1 в час
Средства фиксации						
Стяжка	1	5	–	–	–	–
Наручники	4	350	–	1	–	–
Тросы						
Трос, титановый сплав	1	5 за 10 футов	–	Л за 10 футов	–	–
Трос, адамантиновый сплав	2	500 за 10 футов	–	Л за 20 футов	–	–
Прочее						
Генератор помех	Разный	Квадрат уровня × 100	–	Л	12	1 в 10 минут
Детонатор	1	150	1	Л	5	1 за использование
Набор инструментов	1	20	–	Л	–	–
Огнетушитель	1	15	1	Л	20	1 в раунд
Голографическая кожа	2	500	–	Л	20	1 в 10 минут
Набор инструментов, специализированный инженерный	2	445	–	Л	–	–
Штурмовой крюк	2	700	–	Л	20	1 в минуту
Лазерный микрофон	5	2 725	2	Л	10	1 в минуту
Дрон-шпион	6	4 550	–	Л	20	1 в минуту
Детектор движения	7	6 000	1	Л	10	1 в час
Рентгеновский визор	9	15 000	–	Л	40	1 в раунд
Регенерационный стол	16	45 000	2	20	–	–

При использовании медпластыря вы можете совершить проверку Медицины без изучения и с бонусом +10 (ситуативным), но только при первой помощи, продолжительной стабилизации, лечении болезни и нейтрализации действия ядов и наркотиков.

Простая аптечка

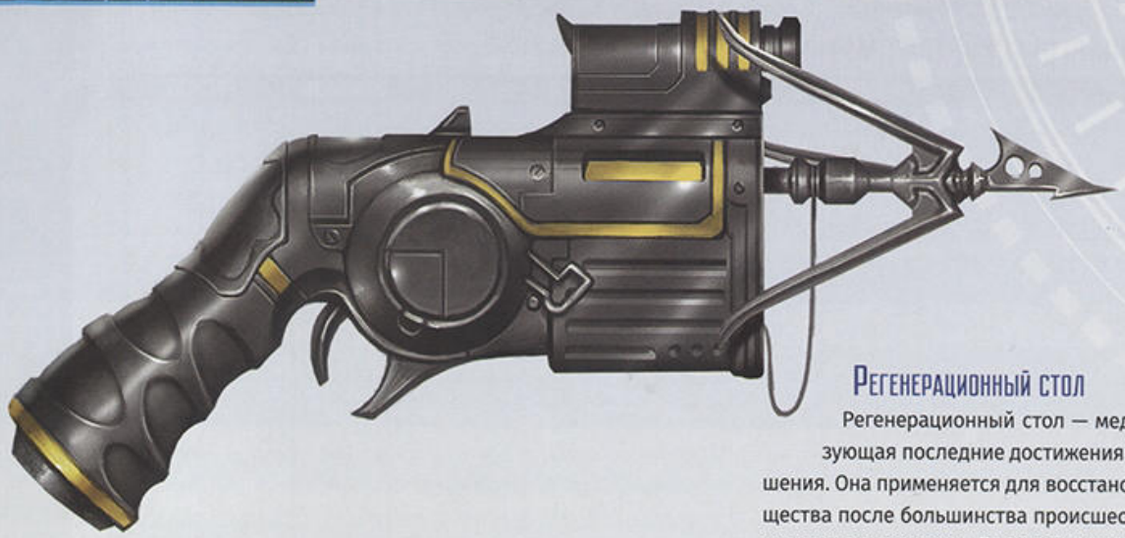
В комплектацию простой аптечки входит антисептический спрей, бинты и набор ручных инструментов для осмотра, диагностики и лечения распространённых заболеваний. Наличие аптечки позволяет вам совершать проверки Медицины со СЛ 25 для лечения смертельного урона.

Спрей-плоть

Спрей-плоть — сложное биотехнологическое медицинское устройство, распыляющее нейтральную биомассу на рану или поражённую область (например, явно болезненную или отравленную часть тела). Если вы вкладывали пункты в Медицину, доза спрей-плоти позволяет вам совершить дополнительную проверку для лечения смертельного урона существа, которое уже исчерпало дневной лимит исцелений смертельного урона. Если вы успешно пройдёте проверку Медицины со СЛ 25, то в следующий раз, когда существо отдохнёт 10 минут и потратит 1 ПР для восстановления ПЖ, оно вместо этого сможет применить результат вашей проверки Медицины для лечения смертельного урона. Если вы не изучали Медицину, то эффект дозы спрей-плоти аналогичен медпластырю.

Улучшенная аптечка

В комплектацию улучшенной аптечки включены более высокотехнологичные и специализированные инструменты для диагностики и лечения заболеваний. Улучшенная аптечка применяется точно так же, как и простая, но при лечении смертельного урона СЛ снижается до 20, и вы получаете бонус +2 (интуитивный) к проверкам Медицины для лечения болезней и нейтрализации действия ядов и наркотиков. Кроме этого, улучшенную аптечку можно использовать для оборудования временной медицинской лаборатории на одного пациента, но для этого требуется потратить 10 минут. С помощью такой лаборатории вы можете осуществлять продолжительный уход за одним пациентом (СЛ проверки Медицины равна 30).



Набор инструментов

В набор инструментов входят инструменты и устройства, которые дополняют друг друга и требуются для выполнения определённых задач или позволяют получить ситуативный бонус к проверкам определённых навыков. Существуют следующие виды наборов: инженерный набор (в случае его отсутствия проверки Инженерного дела получают штраф –2), маскировочный набор (необходим при проверках Маскировки для изменения внешности), набор всадника (бонус +4 к проверкам Выживания для верховой езды), набор капканщика (бонус +4 к проверкам Инженерного дела или Мистицизма при установке или обезвреживании ловушек), навигационные инструменты (бонус +4 к проверкам Выживания при ориентировании), профессиональные инструменты (бонус +4 к проверкам одной Профессии) и хакерский набор (требуется для большинства проверок Компьютеров, подробнее об этом можно прочесть на стр. 143–144).

Набор инструментов, специализированный инженерный

Специализированные инженерные наборы дают вам бонус +2 (ситуативный) к одной из задач навыка Инженерное дело. Так, набор бронника даёт вам бонус +2 при починке, подгонке и улучшении брони, а набор оружейника — бонус +2 при починке оружия.

Огнетушитель

В качестве основного действия вы можете применить огнетушитель, чтобы потушить одно горящее существо или предмет размером не более среднего. Для тушения крупного существа или предмета требуется 2 раунда. Необходимое для тушения время удваивается для каждой категории размера после крупного. Заряда огнетушителя хватает на 20 раундов (необязательно идущих друг за другом). Впоследствии его можно перезаправить за 10% закупочной стоимости.

Переносной источник света (лампа, прожектор, светильник, фонарь)

Переносными источниками света (или, реже, электрическими фонарями) называют ряд устройств, создающих свет и использующих для работы аккумуляторы. Переносной источник света на одну ступень улучшает уровень освещённости в области своего действия, которая зависит от модели устройства: лампа (радиус 10 футов), прожектор (100-футовый конус), светильник (радиус 50 футов) или фонарь (20-футовый конус).

Регенерационный стол

Регенерационный стол — медицинская койка, использующая последние достижения технологий миров Соглашения. Она применяется для восстановления функций тела существа после большинства происшествий или ранений, в том числе и после смерти. Для этого используются аморфные квантовые нанороботы, способные принимать форму практически любой материи, в том числе стволовых клеток (для биологических существ) и механических компонентов (для искусственно созданных существ, например андроидов и анацитов). Стол считывает генетический код существа или его эквивалент и использует предиктивные алгоритмы для определения повреждений или недугов, а затем пытается полностью исцелить существо на основе собранных данных.

Живое существо, воспользовавшееся регенерационным столом, получает эффекты заклинаний *мистическое исцеление* 6 круга, *исцеление от недуга* и *восстановление*. Мёртвое существо получает эффект заклинания *возвращение к жизни*. УЗ регенерационного стола равен 20.

Ввиду необходимости точной подстройки под существо, страдающее от определённых недугов, а также из-за расхода квантовых частиц регенерационный стол можно использовать только один раз, после чего он становится абсолютно бесполезен.

Рентгеновский визор

Это сенсорное оптическое устройство представляет собой надеваемые на голову настраиваемые окуляры и внешне похоже на толстые очки. Визор испускает рентгеновские лучи и накладывает полученное изображение поверх вашего обычного зрения.

При использовании визора вы получаете сквозное чутьё (зрение), но, в отличие от обычного сквозного чутья, для защиты от рентгеновского излучения визора достаточно в пять раз меньшего по толщине слоя материала (2 фута дерева или пластика, 1 фут камня, 2 дюйма обычного металла, 1 дюйм свинца или любого звёздного металла). Пока визор включён, вы видите лишь чёрно-белое изображение, не получаете преимуществ других особых видов зрения (например, сумеречного зрения) и не можете совершать проверки Внимания, зависящие от зрения, для объектов на расстоянии свыше 60 футов. Включение или отключение визора требует сопутствующего действия.

Средства фиксации (наручники, стяжка)

Стяжка — простое одноразовое средство фиксации, представляющее собой синтетический хомут, которым в качестве основного действия можно зафиксировать две любые конечности беспомощного или обездвиженного существа (либо добровольца). Существо может освободиться от стяжки, успешно пройдя проверку Акробатики (СЛ = 20 + 1,5 × ваш уровень).

Наручники — многоразовые средства фиксации рук, сделанные из прочного металла или керамики, открыть которые

можно при помощи чип-ключа, кода или голосовой команды (способ открытия выбирается при изготовлении). Наручники надеваются на запястья беспомощного или обездвиженного существа (либо добровольца) в качестве основного действия и лишают его возможности держать двумя руками предметы или использовать их. Существо может освободиться от наручников, успешно пройдя проверку Акробатики со СЛ 30.

Трос [адамантиновый сплав, титановый сплав]

Промышленный трос чаще всего сплетают из сотен высокопрочных пластиковых нитей, покрытых для повышения надёжности металлом — обычно титановым или адамантиновым сплавом.

Штурмовой крюк

Штурмовой крюк — высокотехнологичное крепление, которое можно присоединить к тросу в качестве сопутствующего действия. Трос также можно крепко привязать к штурмовому крюку: это занимает 1 минуту, но добавляет твёрдость и ПЗ троса к твёрдости и ПЗ штурмового крюка (и наоборот). В основании крюка находятся зажимные кольца, которые можно перемещать по присоединённому к нему тросу и использовать тот для лазания подобно верёвке с узлами (см. стр. 136).

Вы можете закрепить штурмовой крюк с крепко привязанным тросом на неподвижном предмете размером не менее 5 футов в ширину, совершив дистанционную атаку против КБ 5. Если вы стреляете крюком в меньший или движущийся предмет, то для закрепления крюка требуется успешная атака против ККБ цели + 8. После закрепления крюк фиксируется на цели, пока вы не дадите ему команду отцепиться (требует сопутствующего действия), либо пока его не сорвут, совершив проверку Атлетики (СЛ равна результату проверки атаки для закрепления крюка), либо пока крюк не будет уничтожен. Если присоединённый или крепко привязанный к крюку трос уничтожен, но сам штурмовой крюк не был при этом повреждён, то крюк остаётся цел, но теряет дополнительную твёрдость и ПЗ, полученные от крепко привязанного троса.

Штурмовой крюк можно применять и против существ — процесс аналогичен боевому манёвру захвата, но цель не теряет возможности использовать руки, а свобода её перемещения ограничивается лишь длиной троса. Помимо обычных правил освобождения из захвата, цель может попытаться сорвать крюк, успешно пройдя проверку Атлетики (СЛ равна результату проверки атаки для закрепления крюка) либо совершив боевой манёвр разрушения (см. стр. 246) против него. Даже если боевой манёвр не разрушит присоединённый трос, существо освобождается из захвата.

Штурмовой крюк можно метнуть как гранату или установить его на стволе любого дистанционного оружия, результат проверки атаки которого сравнивается с ККБ — в этом случае шаг дистанции для применения крюка равен половине обычного шага дистанции соответствующего оружия и при этом учитывается ваше умение обращаться с этим оружием и бонусы к атаке. Штурмовой крюк можно использовать повторно.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Несмотря на то, что магические компоненты применяются во множестве технологических устройств мира Starfinder, есть и предметы, которые для работы используют исключительно магию и поэтому подчиняются особым правилам.

В этом разделе рассмотрены магические предметы, не включённые ранее в другие разделы (как, например, оружейные сопряжения или аугментации). Они обычно подразделяются на ручные, надеваемые и одноразовые.

Для использования ручных предметов (например, сфер и скипетров) их надо держать в руке или другой схожей конечности и активировать подобно оружию.

Надеваемые предметы — это, к примеру, кольца, плащи, амулеты и перчатки. Подобно числу улучшений брони количество магических предметов, которые вы можете надеть, также ограничено: персонаж может применять только два таких предмета одновременно — если их больше, магические поля начинают мешать друг другу. Вы не можете надеть сразу два предмета одного типа (два плаща, две шляпы и так далее), если только это не кольца. Если вы попытаетесь надеть третий магический предмет, он просто не будет работать, пока вы не снимете лишние предметы. Обратите внимание, что подобное ограничение распространяется исключительно на надеваемые предметы — магические улучшения брони, ручные предметы, оружейные сопряжения, аугментации, магическая броня, одноразовые предметы и другие виды магии работают как обычно.

Одноразовые предметы создают немедленный временный эффект при употреблении — к ним, например, относятся магические ампулы или сыворотки.

Заряды

Некоторые магические предметы расходуют заряды при использовании, но принцип их действия отличается от технологических предметов, у которых можно зарядить или заменить аккумуляторы. Заряды магических предметов хранятся в самом предмете и не могут быть восстановлены с помощью аккумуляторов или генератора. Они либо восстанавливаются каждый день, либо не восстанавливаются вовсе (в зависимости от предмета).

Описания магических предметов

В этом разделе приведены описания магических предметов из таблицы 7–27. Сыворотки рассматриваются в конце раздела.

Амулет камуфляжа

Этот достаточно скромно выглядящий амулет проецирует на вашу броню, одежду и снаряжение камуфляжный рисунок, позволяющий лучше сливаться с окружением. Когда вы находитесь в местности, где максимальная дальность проверок Внимания ограничена (например, в лесу), то при определении максимальной дистанции, на которой можно вас заметить при помощи проверки Внимания, кости бросают дважды и берут худший результат. В главе 11 подробнее рассказывается

Таблица 7–27: Магические предметы

Предмет	Уровень	Цена	Вес
Камень чар			
0 круг	1	50	Л
1 круг	2	140	Л
2 круг	5	450	Л
3 круг	8	1 400	Л
4 круг	11	3 700	Л
5 круг	14	10 600	Л
6 круг	17	36 650	Л
Камни вечных			
Хрустальное веретено	1	245	–
Иридирующее веретено	2	740	–
Синий ромбоид	10	18 000	–
Перламутровое веретено	11	25 000	–
Кольцо сопротивляемости			
Тип 1	2	735	–
Тип 2	6	4 200	–
Тип 3	10	18 100	–
Тип 4	14	70 000	–
Тип 5	18	361 500	–
Магическая ампула			
0 круг	2	200	Л
1 круг	3	300	Л
2 круг	6	700	Л
3 круг	10	3 000	Л
Сыворотка			
Сыворотка исцеления (тип 1)	1	50	L
Сыворотка преображения	1	75	L
Сыворотка смены пола	3	350	L
Сыворотка исцеления (тип 2)	5	425	L
Сыворотка улучшения (любая)	5	475	L
Сыворотка исцеления (тип 3)	9	1 950	L
Тиара транслокации			
Тип 1	14	11 750	Л
Тип 2	16	185 000	Л
Тип 3	18	410 000	Л
Тип 4	20	875 000	Л
Прочие			
Кольцо шёпота	1	300	–
Плащ заряда	1	200	Л
Амулет камуфляжа	3	1 400	–
Кольцо сытости	5	2 925	–
Посох мистического исцеления	5	3 700	1
Вместительная перчатка	6	4 600	Л
Скипетр отмены	9	2 100	Л
Сфера теней	10	2 850	Л
Кольцо космической перенастройки	11	25 000	–

о видимости в различной местности. Магии амулета недостаточно, чтобы сделать вас невидимым или дать бонус к проверкам Скрытности. Включение и отключение камуфляжа требует основного действия.

Вместительная перчатка

Эта простая перчатка удивительно гладкая на ощупь. Когда вы надеваете её на руку и берёте этой рукой предмет весом 2 или меньше, вы можете приказать *вместительной перчатке* уменьшить его до микроскопических размеров и незначительного веса, а затем втянуть в ладонь. Чтобы вернуть предмет в исходное состояние, необходимо всего лишь щёлкнуть пальцами руки, на которую надета перчатка. В перчатке одновременно может храниться только один предмет, для помещения его туда или вынимания требуется быстрое или сопутствующее действие. Если магия перчатки подавляется или рассеивается, предмет тут же принимает обычный размер.

Камень чар

Камни чар представляют собой одну или несколько сетчатых пластинок с тонкими узорами из редких металлов и кусочков драгоценных камней, заключённых в кремниевую оболочку. Каждая такая пластинка содержит магические письмена, позволяющие сотворить одно конкретное заклинание. Когда вы держите камень чар в руке, он временно задействует обычно неактивные области вашего мозга, позволяя вам сотворить зашифрованное в камне заклинание без затрат ячеек заклинаний. Для использования камень необходимо держать в руке на протяжении всего времени сотворения заклинания (его использование требует не менее основного действия, даже если само сотворение заклинания производится быстрее). Каждое заклинание, заключённое в камне чар, можно сотворить лишь единожды — после этого пластинка теряет магические свойства.

Использовать камни чар под силу лишь заклинателям — никто другой не может воспользоваться знаниями, содержащимися в камне. Вы необязательно должны знать заклинание, чтобы применить камень чар, но оно должно быть в списке заклинаний вашего класса (или иным образом быть добавлено в ваш список заклинаний), а значение вашей ключевой характеристики должно быть достаточным для сотворения этого заклинания. СЛ испытания против такого заклинания равна 10 + круг заклинания + модификатор вашей ключевой характеристики. Если уровень камня чар выше вашего УЗ, то после того, как вы потратили время, необходимое для сотворения заклинания, вы должны пройти проверку УЗ со СЛ, равной уровню камня чар + 1, иначе сотворить его не удаётся. В этом случае заклинание не расходуется и вы можете попытаться сотворить его снова.

Для создания камня чар вы должны знать заклинание, которое собираетесь в него заключить. Если для сотворения заклинания требуются дорогостоящие компоненты (как, например, для *возвращения к жизни*), вы должны иметь их под рукой при создании камня, а стоимость использованных компонентов прибавляется к итоговой цене камня. Вы можете создать более крупный и сложный камень, в который заключено сразу несколько пластин с заклинаниями, — в таком случае его цена будет равна сумме цен всех заключённых в него заклинаний. С помощью такого камня чар нельзя сотворить одновременно более одного заклинания.

Камни вечных

Камни вечных — магические самоцветы, которые вращаются по орбите вокруг вашей головы (или его ближайшего аналога для безголовых существ) и даруют вам постоянный магический эффект, пока там находятся. Они не учитываются при определении максимального количества надеваемых магических предметов — одновременно можно использовать сколько угодно таких камней. Чаще всего подобные камни встречаются в Звёздной империи Ацланти, где их применяют особым образом, но самые распространённые виды *камней вечных* можно найти и в магических лавках во многих крупных поселениях. Камни классифицируются по цвету и форме — все камни одного цвета и формы обладают одинаковыми свойствами.

Для того чтобы выпустить *камень вечных* на орбиту вокруг вашей головы, требуется основное действие, а для того чтобы его

оттуда снять — сопутствующее. Орбита может проходить на расстоянии от 3 дюймов до 3 футов от головы (на ваш выбор), но всегда за пределами вашего шлема или брони. КБ находящегося на орбите *камня вечных* равен вашему уровню персонажа + 12, его могут атаковать или даже захватить (совершив успешную проверку захвата, атакующий выхватывает камень с орбиты, взяв его в руку).

Почти все *камни вечных* (включая и нижеперечисленные) способны светиться ярким светом. В качестве основного действия вы можете зажечь или погасить *камень вечных*, чьё свечение улучшает уровень освещённости на вашей клетке на одну ступень (см. раздел «Видимость и освещение» на стр. 261).

У каждого *камня вечных* есть как минимум одно дополнительное свойство, действующее, пока он на орбите вокруг вас.

Иридирующее веретено: поддерживает вас, избавляя от необходимости дышать.

Перламутровое веретено: увеличивает ваш УЗ на 1 для всех расчётов, требующих его, — например, проверок УЗ и заклинаний с длительностью 1 раунд за 1 УЗ. На количество известных вам заклинаний или число заклинаний в день это никак не влияет. Если у вас нет УЗ, вы не получаете возможности изучать или творить заклинания.

Синий ромбоид: даёт вам бонус +2 (интуитивный) к проверкам Внимания и Проницательности.

Хрустальное веретено: поддерживает вас, позволяя обходиться без воды и пищи.

Кольцо космической перенастройки

Это великолепное кольцо состоит из двойных полосок мифрала и адамантина. Если у вас есть классовая особенность звёздный режим, то, когда вы начинаете свой ход, будучи настроенным на один из режимов, и хотите вернуться в нейтральный режим, вы можете немедленно получить 1 пункт гармонии для противоположного режима. Например, если вы начали свой ход в фотонном режиме и захотели вернуться в нейтральный, то вы можете использовать кольцо, чтобы получить 1 пункт гармонии для гравитонного режима. Применение кольца требует быстрого действия.

Кольцо сопротивляемости

Магия этого кольца защищает вас от тех атак и эффектов, к которым вы особенно уязвимы. Вы получаете бонус усиления к испытанию с наименьшим базовым модификатором. Если таких испытаний несколько, вы выбираете, какое из них получит бонус, надевая кольцо впервые. Этот выбор нельзя изменить до тех пор, пока наименьшим не станет базовый модификатор другого испытания. Величина бонуса зависит от модели *кольца сопротивляемости*.

Таблица 7-28: Кольцо сопротивляемости

Модель	Бонус
Тип 1	+1
Тип 2	+2
Тип 3	+3
Тип 4	+4
Тип 5	+5

Кольцо сытости

Это кольцо постоянно подпитывает вас, избавляя от потребности в еде и питье, пока оно надето. Также оно помогает отдыхать телу и разуму: при ношении кольца вам достаточно спать всего два часа в день, чтобы получить все преимущества восьмичасового отдыха. Если вы способны творить заклинания, то можете восстановить ячейки заклинаний всего после двух часов сна, но всё равно не чаще раза в сутки. Кольцо начинает действовать только после того, как непрерывно было надето в течение недели. Если снять кольцо, то его опять придётся носить в течение недели, чтобы оно заработало.

Кольцо шёпота

Это простое золотое колечко помогает услышать, когда кто-то произносит определённое имя или название. Кольцо может запомнить до пяти известных вам слов — имён конкретных существ, а также названий мест или предметов. Кольцо не запоминает слова, не используемые в качестве наименований. Для того чтобы кольцо запомнило новое имя, требуется 10 минут, при этом оно забывает первое запомненное имя, если новое выходит за пределы ограничений памяти кольца.

Кольцо шёпота даёт вам бонус +5 (интуитивный) к проверкам Внимания, зависящим от слуха, и сквозное чутье (слух), но оба этих преимущества используются, лишь чтобы позволить вам услышать, когда кто-то произнесёт одно из запомненных имён. Кольцо даёт вам возможность услышать только само имя, даже если оно произнесено в соседней комнате или за звуконепроницаемым стеклом, никаких других звуков или фраз вы не услышите.

Магическая ампула

Магические ампулы содержат в себе жидкий конденсат магической энергии заклинания, предназначенный для инъекции. Часто такие одноразовые магические инъекции называют «шприц-чарами». Они воспроизводят заклинание с положительным эффектом (такое, у которого в разделах «Испытание» или «Устойчивость к магии» в описании указано «безвредно»), кроме заклинаний школы прорицания или тех, что создают любого рода связь между заклинателем и целью. Кроме этого, круг заклинания не может быть выше 3, время сотворения должно быть не более 1 минуты, а целью такого заклинания должно

быть одно или несколько существ (но не только сам заклинатель). Если заклинание действует и на существ, и на предметы, то в форме ампулы оно оказывает эффект только на существ. Если для сотворения заклинания требует потратить 1 ПР, то при использовании его в виде ампулы вам также придётся потратить 1 ПР. Если вы не хотите тратить ПР или у вас их нет, заклинание не срабатывает.

Уровень и УЗ магической ампулы всегда равен утроенному кругу заклинания, которое она воспроизводит (в случае заклинаний 0 круга уровень и УЗ ампулы равен 2). Для создания ампулы необходимо выполнение тех же требований, что и при создании камней чар (см. стр. 222).

Вы можете совершить инъекцию магической ампулы только себе, существу-добровольцу или находящемуся без сознания. Для применения на себя или добровольца требуется основное действие, а для инъекции существу без сознания — действие полного хода. Эффект магической ампулы аналогичен эффекту заключённого в ней заклинания, сотворённого на цель. Когда вам сделана инъекция, вы принимаете все решения относительно эффекта заклинания, как если бы сотворили его: вы одновременно считаетесь и целью, и заклинателем.

Плащ заряда

Плащ заряда может питать электрические устройства подобно аккумулятору. Каждый день плащ производит 4 заряда, которые нужно использовать единовременно. Таким образом, их хватит на один выстрел из плазменного пистолета «Красная звезда», который расходует 4 заряда, или одну и только одну атаку из зеро-пистолета, расходующую 1 заряд. Плащ питает только предметы, требующие заряды аккумулятора, на предметы, использующие топливо, ракеты, патроны или любые другие боеприпасы его эффект не распространяется. Для использования заряда плаща вы должны надеть заряжаемый предмет или касаться его. Плащ нельзя использовать для подзарядки аккумулятора или устройства — его энергия может быть израсходована только напрямую на одно применение.

Посох мистического исцеления

Существует множество разнообразных *посохов мистического исцеления*, но чаще всего они выглядят как архаичные пастушьи посохи, которые инкрустированы древними рунами, символизирующими долголетие и процветание. Если вы обладаете классовой особенностью исцеляющее прикосновение, то, держа в руке посох, вы можете дополнительно применить её ещё один раз в день. *Посох мистического исцеления* может использоваться только один раз в день, дополнительные посохи не позволят вам повторно применить исцеляющее прикосновение.

Скипетр отмены

Скипетр отмены пульсирует от заключённой в нём загадочной силы, способной лишать предметы магических свойств. Когда вы касаетесь им магического или гибридного предмета, такой предмет должен пройти испытание Воли (СЛ = 10 + ½ вашего уровня + модификатор вашей Харизмы) и при провале теряет все магические свойства, становясь обычным предметом соответствующего типа. Если такой предмет надет на персонажа или находится в его руках, то может использовать модификатор испытания Воли владельца, если тот выше. После того как скипетр вытянул всю магию из предмета, он сам становится немагическим и его нельзя использовать повторно. Лишённый магии предмет можно восстановить только при помощи *чуда* или *желания*.

Сфера теней

Когда вы держите этот шарик из чёрного стекла в руке, из него, подобно щупальцам, начинает струиться тьма, поглощающая свет, в результате чего вы на одну ступень ухудшаете уровень освещённости в радиусе 20 футов от себя. *Сфера теней* притягивает и лазерные лучи: атаки лазерным оружием, направленные против вас, получают бонус +1 (ситуативный) к проверке попадания, но сфера даёт вам устойчивость к огню 5 против них.

Тиара транслокации

Этот сияющий обруч выкован из редких металлов и преломляет свет вокруг себя, окружая голову сиянием, подобным нимбу. Один раз в день *тиара транслокации* позволяет вам телепортировать себя и ещё до 5 существ аналогично заклинанию *телепортация*. В отличие от заклинания, дистанция телепортации зависит только от модели предмета (см. ниже). Тиару нельзя использовать для перемещения между планами, также она теряет свои свойства, пока находится в Потоке.

ТАБЛИЦА 7–29: ТИАРА ТРАНСЛОКАЦИИ

МОДЕЛЬ	ТЕЛЕПОРТАЦИЯ
Тип 1	Любое место в пределах 200 миль
Тип 2	Любое место в пределах 2 000 миль
Тип 3	Любое место в той же солнечной системе
Тип 4	Любое место в той же галактике

Сыворотки

Сыворотки представляют собой пузырьки с магическим зельем, которое вы можете выпить в качестве основного действия либо осторожно влить в рот беспомощному или находящемуся без сознания существу в качестве действия полного хода. Обычно сыворотки весят 1 унцию (можно создать сыворотки и большего объёма, но на эффект это никак не повлияет) и теряют свойства, если их с чем-либо смешать. Сыворотка — одноразовый предмет. Вне зависимости от уровня сыворотки твёрдость и ПЗ её пузырька рассчитываются, как если бы он был предметом 1 уровня.

Сыворотка исцеления

Этот медицинский эликсир практически моментально сращивает кости и исцеляет урон. Живое существо, выпившее его, восстанавливает часть ПЗ.

ТАБЛИЦА 7–30: СЫВОРОТКА ИСЦЕЛЕНИЯ

ТИП	ИСЦЕЛЕНИЕ
Тип 1	1d8 ПЗ
Тип 2	3d8 ПЗ
Тип 3	6d8 ПЗ

Сыворотка преображения

Когда вы выпиваете этот эликсир, цвет вашей кожи и черты внешности немедленно изменяются навсегда. Вы самостоятельно решаете, каким образом изменится внешность, оставаясь при этом в рамках, характерных для вашего пола и расы: вы выбираете цвет кожи, глаз и волос, можете изменить форму носа или подбородка, длину пальцев, ширину плеч и так далее. Вас по-прежнему будет легко узнать, если вы не попытаетесь пройти проверку Маскировки, чтобы изменить черты до неузнаваемости (результат этой проверки Маскировки будет сравниваться с любой попыткой определить, являетесь ли вы тем, кем были ранее). Вы ни при каких обстоятельствах не сможете точно скопировать внешность другого существа (даже совершив проверку Маскировки — сыворотка не позволяет настолько тонко контролировать изменения).

Сыворотка смены пола

Благодаря массовому производству эта некогда редкая сыворотка стала достаточно дешёвой и продаётся повсеместно. Когда вы выпиваете этот эликсир, ваше тело моментально преображается, приобретая все признаки выбранного вами пола, при этом изменяется и внешность, и физиология. Вы можете незначительно подкорректировать происходящие изменения, но сохраняете «семейное сходство» со своим предыдущим обликом.

Магия сыворотки действует мгновенно и не может быть рассеяна. Ваше новое тело столь же здорово и функционально, как и предыдущее, позволяя зачатие, вынашивание и рождение детей (в зависимости от биологии вашей расы). Если выпить ещё одну такую сыворотку, то в зависимости от вашего желания вы либо вернётесь к первоначальному облику, либо получите другие половые признаки. Эликсир не подействует, если вы этого не хотите, и может не сработать, если в вашем организме протекают какие-то биологические процессы, присущие вашему полу, — например, беременность.

Сыворотка улучшения

Сыворотка улучшения позволяет телу и разуму работать более эффективно, раскрывая их скрытый потенциал. Употребление такой сыворотки даёт живому существу бонусы, зависящие от типа выпитого эликсира (см. ниже). Эффекты *сыворотки улучшения* сохраняются в течение 1 часа.

Боец

Существо получает бонус +2 (интуитивный) к проверкам Запугивания и Проницательности, и при успешной деморализации противника длительность его потрясения увеличивается на 1 раунд.

Диверсант

Существо получает бонус +2 (интуитивный) к проверкам Акробатики и Атлетики и временные ПЗ в количестве, равном ½ его уровня.

Если эти временные ПЗ потеряны, их нельзя восстановить. Они не складываются с любыми другими временными ПЗ.

Дипломат

Существо получает бонус +2 (интуитивный) к проверкам Блефа и Дипломатии. Существа со значением Интеллекта 3 или выше также получают способность понимать один из языков, который они слышали в течение последних 10 минут, и говорить на нём.

Карманник

Существо получает бонус +2 (интуитивный) к проверкам Ловкости рук и Скрытности и может совершать проверки этих навыков без изучения.

Сенсат

Существо получает бонус +1 (интуитивный) к проверкам Биологических наук и Мистицизма и может совершать проверки этих навыков без изучения.

Учёный

Существо получает бонус +2 (интуитивный) к проверкам Инженерного дела, Компьютеров и Физических наук и может совершать проверки этих навыков без изучения.

ГИБРИДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Гибридные предметы используют магические и технологические компоненты — каких-то может быть больше, а каких-то меньше, но все они необходимы для нормальной работы устройства. Гибридные предметы попадают под действие всех эффектов, влияющих на магические или технологические предметы.

ЗАРЯДЫ

Некоторые гибридные предметы расходуют заряды при использовании, но принцип их действия отличается от технологических предметов, у которых можно зарядить или заменить аккумуляторы. Заряды гибридных предметов хранятся в самом предмете и не могут быть восстановлены с помощью аккумуляторов или генератора. Они либо восстанавливаются каждый день, либо не восстанавливаются вовсе (в зависимости от предмета).

НАДЕВАЕМЫЕ ГИБРИДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Надетые гибридные предметы считаются магическими, поэтому их максимальное количество ограничено (см. стр. 221): персонаж может надеть не более двух магических или гибридных предметов в любом сочетании. Как и в случае с магическими предметами, вы не можете надеть сразу два предмета одного типа, если только это не кольца, и не можете совместно использовать магический и гибридный предмет одного типа. Например, вы не можете одновременно надеть *телепатический обруч* и *тиару транслокации*.

ТАБЛИЦА 7–31: ГИБРИДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПРЕДМЕТ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ВЕС
Астрокомпас	1	3	Л
Телепатический обруч (тип 1)	2	1 600	Л
Пси-усилитель	4	2 000	Л
Удобный патронташ	4	2 000	Л
Мнемонический редактор (тип 1)	5	500	10
Нуль-пространственная камера (тип 1)	5	3 050	Л
Цифровая колода Харо	5	3 500	Л
Телепатический обруч (тип 2)	8	11 000	Л
Нуль-пространственная камера (тип 2)	9	12 250	Л
Мнемонический редактор (тип 2)	10	3 000	10
Нуль-пространственная камера (тип 3)	13	50 000	Л
Телепатический обруч (тип 3)	14	78 000	Л
Мнемонический редактор (тип 3)	15	20 000	10
Нуль-пространственная камера (тип 4)	17	250 000	Л
Мнемонический редактор (тип 4)	20	125 000	10

ОПИСАНИЯ ГИБРИДНЫХ ПРЕДМЕТОВ

В этом разделе приведены описания гибридных предметов из таблицы 7–31.

Астрокомпас

Это маленькое механическое навигационное устройство настраивается на мистические сигналы *Звёздного Камня* — сердца станции «Авессалом», определяя, в каком направлении расположен этот загадочный артефакт, и показывает точное расстояние до него. Когда вы находитесь в системе миров Соглашения, то благодаря *астрокомпасу* всегда сможете узнать, в каком направлении расположена станция «Авессалом», и получаете бонус +2 (интуитивный) к проверкам Пилотирования для астронавигации в пределах системы миров Соглашения.

Мнемонический редактор

Мнемонический редактор представляет собой целый комплекс инъекторов мозговых имплантов, автосчитывателей *цифровой колоды Харо*, рун иллюзии и программ виртуальной реальности, управляемый зачарованным аналитическим компьютером и встроенный в передвижную хирургическую койку. Это причудливое сочетание магии и технологии способно в течение 24 часов удалить весь пережитый опыт закреплённого на ней пациента. Навыки и знания можно извлечь, умения — забыть, а мышечную память — изменить. Воспоминания не пропадают полностью: пациент помнит, что он делал ранее, с кем встречался и что чувствовал, но значение этих воспоминаний слегка изменяется. Затем устройство внедряет новые впечатления, умения, навыки, рефлексы и мышечную память. Несмотря на то, что они приобретены искусственно, они не менее эффективны.

При использовании *мнемонического редактора* вы можете поменять все ваши решения о развитии персонажа, принятые за последние 2 уровня: выбор черт и уровней в классах, увеличение характеристик, распределение пунктов навыков и так далее. Все подобные решения попросту отменяются — вы получаете возможность принять их снова, включая повторный выбор классов для повышения в уровне, черт, навыков и всего остального, как если бы снова получили эти 2 недостающих уровня. Принятие решений о развитии персонажа проходит по общим правилам, так же как и при обычном повышении в уровне.

Из-за высоких нагрузок и последствий даже столь незначительного изменения вашего прошлого каждый *мнемонический редактор* можно применить лишь единожды — после использования он разваливается, превращаясь в груду бесполезного хлама. Кроме этого, после использования *мнемонического редактора* повторное применение аналогичных устройств в будущем будет сложнее из-за ранее произведённых изменений. *Мнемонический редактор (тип 1)* нельзя использовать, если вы уже подвергались его воздействию ранее, но в этом случае можно применить более совершенный *мнемонический редактор (тип 2)*. Само собой, он тоже может подействовать на вас лишь единожды. Помимо этого, существуют и редакторы 3 и 4 типов, которые также используются однократно и могут применяться после любой более ранней модели, но они настолько дороги, что обычно производятся только на заказ.

Нуль-пространственная камера

Нуль-пространственная камера — круглое устройство, которое обычно закрепляется на руке или рюкзаке. Если нажать кнопку на боку устройства, оно создаст круглый межпространственный вход в карманное пространство, размер которого зависит от модели *нуль-пространственной камеры*. Если нажать

кнопку повторно, то вход исчезает, а всё, что было внутри, остаётся там и перемещается вместе с *нуль-пространственной камерой*. Открыть или закрыть камеру можно только снаружи.

Внутри камеры ровно столько воздуха, сколько туда попало при открывании. Устройство не меняет вес, даже если карманное пространство заполнено. У каждой *нуль-пространственной камеры* свой межпространственный карман. Если положить в *нуль-пространственную камеру* больше веса, чем предусмотрено её моделью, она не закроется (даже если объём позволяет положить туда ещё что-нибудь). Заклинания и предметы, содержащие или создающие межпространственные карманы, например другие *нуль-пространственные камеры*, не работают, пока находятся в карманном измерении *нуль-пространственной камеры*.

Устройство автоматически каталогизирует все находящиеся внутри него предметы. Когда камера открыта, вы можете в качестве действия полного хода вызвать любой хранимый предмет, после чего он окажется у вас в руке.

- **Тип 1:** трёхфутовый куб, максимальный хранимый вес 25. Воздуха внутри хватит одному среднему или двум небольшим существам на 10 минут.
- **Тип 2:** шестифутовый куб, максимальный хранимый вес 50. Воздуха внутри хватит одному среднему или двум небольшим существам на 2 часа.
- **Тип 3:** девятифутовый куб, максимальный хранимый вес 100. Воздуха внутри хватит одному среднему или двум небольшим существам на 2 дня.
- **Тип 4:** двенадцатифутовый куб, максимальный хранимый вес 200. Воздуха внутри хватит одному среднему или двум небольшим существам на 1 неделю.

Пси-усилитель

Пси-усилитель — лашунтское изобретение, которое закрепляется на лбу и вокруг усиков (если они есть) и усиливает врождённые экстрасенсорные способности. Если вы обладаете телепатией, дистанция её применения удваивается: например, если у вас ограниченная телепатия в пределах 30 футов, то её дистанция применения увеличится с 30 до 60 футов.

Телепатический обруч

Несмотря на то, что первые предметы с похожими возможностями появились в мирах Соглашения много тысячелетий назад, *телепатические обручи* получили известность из-за инновационных технологий, позволивших сделать их широко доступными. Эффект *телепатического обруча* зависит от конкретной модели устройства.

- **Тип 1:** вы можете мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов (при условии что знаете с ними хотя бы один общий язык). В остальном эффект аналогичен особенности расы ширренов ограниченная телепатия.
- **Тип 2:** вы можете мысленно общаться с любыми существами в пределах 100 футов (при условии что знаете с ними хотя бы один общий язык). В остальном эффект аналогичен особенности расы ширренов ограниченная телепатия.
- **Тип 3:** вы можете мысленно общаться с любыми существами в пределах 100 футов, понимающими какой-либо язык (включая те, которыми вы сами не владеете). В остальном эффект аналогичен особенности расы ширренов ограниченная телепатия.

Удобный патронташ

Этот патронташ прекрасно подходит для любого существа средних размеров. У него есть пять отделений, по одному на каждый тип оружия: длинноствольное, короткоствольное и тяжёлое оружие, оружие ближнего боя и взрывные устройства. Каждое отделение открывается во межпространственный карман, предназначенный для хранения боеприпасов и аккумуляторов общим весом не более 1 (для этих целей считайте, что каждые 10 аккумуляторов или 10 единиц боеприпасов незначительного веса имеют лёгкий вес). Патронташ не меняет вес, даже если все его отделения набиты битком.

Каждый *удобный патронташ* оснащён ИИ, который управляет роботизированными компонентами. В качестве быстрого действия вы можете приказать ему достать боеприпасы или аккумуляторы общим весом не более 1 — они сразу окажутся в одной из ваших рук.

Цифровая колода Харо

Цифровая колода Харо представляет собой усовершенствованную систему гадания, использовавшуюся ещё на исчезнувшем Голарионе. Один раз в день вы можете включить колоду в качестве действия полного хода: она создаёт голограммы 54 карт, которые начинают беспорядочно летать вокруг вас.

Чтобы начать гадание, необходимо вслух задать колоде вопрос. Если всё сделано правильно, то все карты соберутся обратно в колоду.

Затем колода осуществляет сотни псевдомистических вычислений и выкладывает перед вами три ряда по три карты в каждом, после чего истолковывает, как каждая из них описывает обстоятельства вашего вопроса. Результат аналогичен заклинанию *предвидение*, чей круг равен уровню колоды.

Кроме этого, если *цифровую колоду Харо* применяет мистик, знающий заклинание *предвидение*, он может не тратить 1 ПР при сотворении этого заклинания. Максимальное количество использований этой особенности в день равно модификатору Мудрости мистика.

Техномант может сделать *цифровую колоду Харо* своим хранилищем чар, при этом ИИ колоды соединяется с его сознанием, давая ему бонус +1 к УЗ для эффектов и заклинаний прорицания. Кроме этого, сотворяя заклинание из списка техноманта, он может в качестве быстрого действия потратить 1 ПР, чтобы прибегнуть к помощи алгоритмов колоды и добавить бонус +1 (интуитивный) к СЛ испытаний против этого заклинания.

ПЕРЕДЕЛКА ПЕРСОНАЖА

Только ведущий может разрешить вам переделать персонажа и изменить ранее принятые решения, он же определяет, требуется ли для этого прибегнуть к помощи *мнемонического редактора* или нет. Ведущий может постановить, что *мнемонические редакторы* нельзя ни собрать, ни создать, ни получить каким бы то ни было способом. Ведущий также может позволить персонажу заменить выбранную черту или уровень в классе даже без использования подобного прибора, если ведущий и игрок пришли к выводу, что так будет правильнее и логичнее. *Мнемонический редактор* может послужить внутриигровой причиной резкого изменения способностей персонажа, объясняя, например, каким образом посланник, вставший на путь мистика (и неоднократно замеченный в сотворении заклинаний), вдруг потерял магические способности после того, как решил, что играть мультиклассовым персонажем вовсе не так весело, как ожидалось.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Существует множество моделей транспортных средств (ТС): от личного автотранспорта до огромных воздушных и морских судов. Правила для ТС и погонь с их участием вы можете прочесть в главе 8. Для звездолётов используются особые правила, им посвящена глава 9. Ниже приведены описания некоторых ТС, в блоке параметров каждого из которых указано следующее.

- **Название и уровень:** название ТС и его уровень предмета.
- **Цена:** цена ТС в кредитах. Обратите внимание, что ТС могут быть недоступны для покупки, поэтому стоит уточнить у ведущего, что вы можете приобрести.
- **Размер и тип ТС:** здесь указывается размер ТС и описывается, для каких перемещений оно предназначено: наземных, водных, воздушных или их сочетания.
- **Скорость:** здесь сначала указывается обычная скорость ТС, затем — максимальная, а в конце — скорость стратегического перемещения в милях в час по местности, для которой предназначено ТС. Если тип перемещения не указан отдельно, ТС может перемещаться только по земле. Если указано только плавание, то ТС перемещается исключительно под водой, а если полёт — то только по воздуху (хотя большая часть летающих ТС может перемещаться и по земле). Для некоторых ТС приведена скорость парения, означающая, что они могут перемещаться по земле и над водой, но не могут погружаться под воду.
- **ЭКБ и ККБ:** здесь указаны энергетический и кинетический класс брони транспортного средства.
- **Укрытие:** тут указан тип укрытия, которое ТС обеспечивает пилоту и пассажирам. Укрытие может зависеть от обстоятельств: пассажир, наполовину высунувшийся из окна для стрельбы, не получает полных преимуществ укрытия от ТС.
- **ПЗ:** ПЗ транспортного средства. Когда ПЗ опускаются до или ниже значения, указанного в скобках, оно считается сломанным и получает штраф –2 к КБ и СЛ столкновения, его модификатор Пилотирования уменьшается на 2, а максимальная и стратегическая скорости снижаются вдвое. Если ПЗ транспортного средства опускаются до 0, оно выходит из строя. Таким ТС нельзя управлять, и его может быть сложно или даже невозможно починить. Если вышедшее из строя ТС находится в воде, то тонет, если в воздухе — падает.
- **Твёрдость:** у ТС, как и у любого предмета, есть твёрдость (см. стр. 409). При любом повреждении ТС значение твёрдости вычитается из нанесённого урона.
- **Атаки:** здесь указаны атаки, которые может совершать ТС, их урон и СЛ испытаний, позволяющих его избежать (если они есть). Большинство ТС способно атаковать только столкновением и наносят дробящий урон (для дополнительной информации о столкновениях см. «Урон от столкновения» на стр. 229 и описание действий «Таран» и «Наезд» на стр. 278–279).
- **Модификаторы:** здесь приведены модификаторы атак и проверок определённых навыков, совершаемых пилотом и пассажирами. При движении с максимальной скоростью штраф к атакам увеличивается, как указано в скобках.
- **Оснащение:** здесь описаны дополнительные системы, которыми оснащено ТС (если они есть), например круиз-контроль (см. стр. 280), автопилот (см. стр. 280) или коммуникатор (см. стр. 218).
- **Пассажиры:** если ТС может перевозить пассажиров, здесь указывается их максимально возможное количество (без учёта пилота).
- **Особые способности:** в конце блока параметров ТС подробно описываются его особые способности.

ПРИМЕРЫ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

В системе миров Соглашения и её окрестностях встречаются следующие ТС.

ГОБЛИНСКИЙ ХЛАМОЦИКЛ — 1 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 425

Среднее наземное ТС (5 футов в ширину, 5 футов в длину, 2 фута в высоту).
Скорость: 15 футов, макс. 250 футов, 28 миль/ч.
ЭКБ: 10; **ККБ:** 11; **Укрытие:** нет.
ПЗ: 6 (5); **Твёрдость:** 5.
Атака (столкновение): 2d4 (СЛ 9).
Модификаторы: –1 к Пилотированию, –2 к атакам (–3 на макс. скорости).
Оснащение: нестабильный двигатель.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нестабильный двигатель (Экс): когда хламоцикл становится сломанным, его двигатель взрывается через 1d4 раунда (даже если ТС выведено из строя), нанося 3d6 урона огнём всем существам на нём и 1d6 урона огнём всем в пределах 10 футов (успешное испытание Реакции со СЛ 8 уменьшает урон вдвое).

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ БАГГИ — 1 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 1 000

Крупное наземное ТС (5 футов в ширину, 10 футов в длину, 4 фута в высоту).
Скорость: 15 футов, макс. 350 футов, 40 миль/ч.
ЭКБ: 12; **ККБ:** 14; **Укрытие:** частичное.
ПЗ: 14 (7); **Твёрдость:** 5.
Атака (столкновение): 4d4 (СЛ 10).
Модификаторы: +0 к Пилотированию, –2 к атакам (–4 на макс. скорости).
Пассажиры: 3.

МИНИ-СУБМАРИНА — 1 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 1 500

Крупное водное ТС (5 футов в ширину, 10 футов в длину, 3 фута в высоту).
Скорость: 20 футов, макс. 200 футов, 22 мили/ч (плавание).
ЭКБ: 12; **ККБ:** 14; **Укрытие:** полное.
ПЗ: 10 (5); **Твёрдость:** 5.
Атака (столкновение): 4d4 (СЛ 10).
Модификаторы: +2 к Пилотированию, –1 к атакам (–3 на макс. скорости).
Пассажиры: 1.

ПРОСТОЙ ЭНЕРГОЦИКЛ — 1 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 700

Крупное наземное ТС (5 футов в ширину, 10 футов в длину, 3 фута в высоту).
Скорость: 20 футов, макс. 200 футов, 22 мили/ч.
ЭКБ: 10; **ККБ:** 12; **Укрытие:** нет.
ПЗ: 7 (3); **Твёрдость:** 5.
Атака (столкновение): 2d4 (СЛ 8).
Модификаторы: +2 к Пилотированию, –1 к атакам (–3 на макс. скорости).
Пассажиры: 1.

ГОРОДСКОЙ АВТОМОБИЛЬ — 2 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 2 210

Крупное наземное ТС (10 футов в ширину, 10 футов в длину, 4 фута в высоту).
Скорость: 20 футов, макс. 500 футов, 55 миль/ч.
ЭКБ: 14; **ККБ:** 15; **Укрытие:** надёжное.
ПЗ: 24 (12); **Твёрдость:** 5.
Атака (столкновение): 5d4 (СЛ 11).
Модификаторы: +0 к Пилотированию, –2 к атакам (–4 на макс. скорости).
Оснащение: круиз-контроль, планетарный коммуникатор.
Пассажиры: 3.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ АВТОМОБИЛЬ — 4 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 6 195

Крупное наземно-воздушное ТС (10 футов в ширину, 10 футов в длину, 5 футов в высоту).

Скорость: 25 футов, макс. 650 футов, 75 миль/ч (наземная и полёт).

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19; **Укрытие:** надёжное.

ПЗ: 50 (25); **Твёрдость:** 7.

Атака (столкновение): 5d6 (СЛ 13).

Атака (нос): автоблокатор (3d8 З, боеприпасы 2).

Модификаторы: +2 к Пилотированию, –2 к атаке (–4 на макс. скорости).

Оснащение: автопилот (Пилотирование +13), планетарный коммуникатор.

Пассажиры: 1 плюс 2 заключённых.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Автоблокатор (Экс): программное обеспечение автоблокатора позволяет ему наносить урон только ТС. При критическом ударе поражённое ТС становится неисправно на 1d4 раунда. В течение этого времени пилот неисправного ТС в каждом раунде может тратить только одно сопутствующее действие на управление ТС.

ВЕЗДЕХОДНЫЙ ТРАНСПОРТ — 6 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 8 370

Огромное наземное ТС (10 футов в ширину, 20 футов в длину, 7 футов в высоту).

Скорость: 10 футов, макс. 450 футов, 50 миль/ч.

ЭКБ: 13; **ККБ:** 16; **Укрытие:** полное.

ПЗ: 90 (45); **Твёрдость:** 8.

Атака (столкновение): 7d8 (СЛ 12).

Модификаторы: –4 к Пилотированию, –3 к атакам (–6 на макс. скорости).

Оснащение: автопилот (Пилотирование +13), планетарный коммуникатор.

Пассажиры: 7.

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА — 6 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 13 150

Огромное водное ТС (10 футов в ширину, 20 футов в длину, 7 футов в высоту).

Скорость: 10 футов, макс. 450 футов, 50 миль/ч (плавание).

ЭКБ: 13; **ККБ:** 16; **Укрытие:** полное.

ПЗ: 90 (45); **Твёрдость:** 10.

Атака (столкновение): 7d8 (СЛ 12).

Модификаторы: –4 к Пилотированию, –3 к атакам (–6 на макс. скорости).

Оснащение: автопилот (Пилотирование +13), планетарный коммуникатор.

Пассажиры: 7.

СУДНО НА ВОЗДУШНОЙ ПОДУШКЕ — 7 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 14 850

Крупное наземно-водное ТС (10 футов в ширину, 10 футов в длину, 4 фута в высоту).

Скорость: 30 футов, макс. 550 футов, 65 миль/ч (парение).

ЭКБ: 17; **ККБ:** 20; **Укрытие:** обычное.

ПЗ: 80 (40); **Твёрдость:** 4.

Атака (столкновение): 5d10 (СЛ 17).

Модификаторы: +3 к Пилотированию, –2 к атакам (–4 на макс. скорости).

Оснащение: круиз-контроль, планетарный коммуникатор.

Пассажиры: 3.

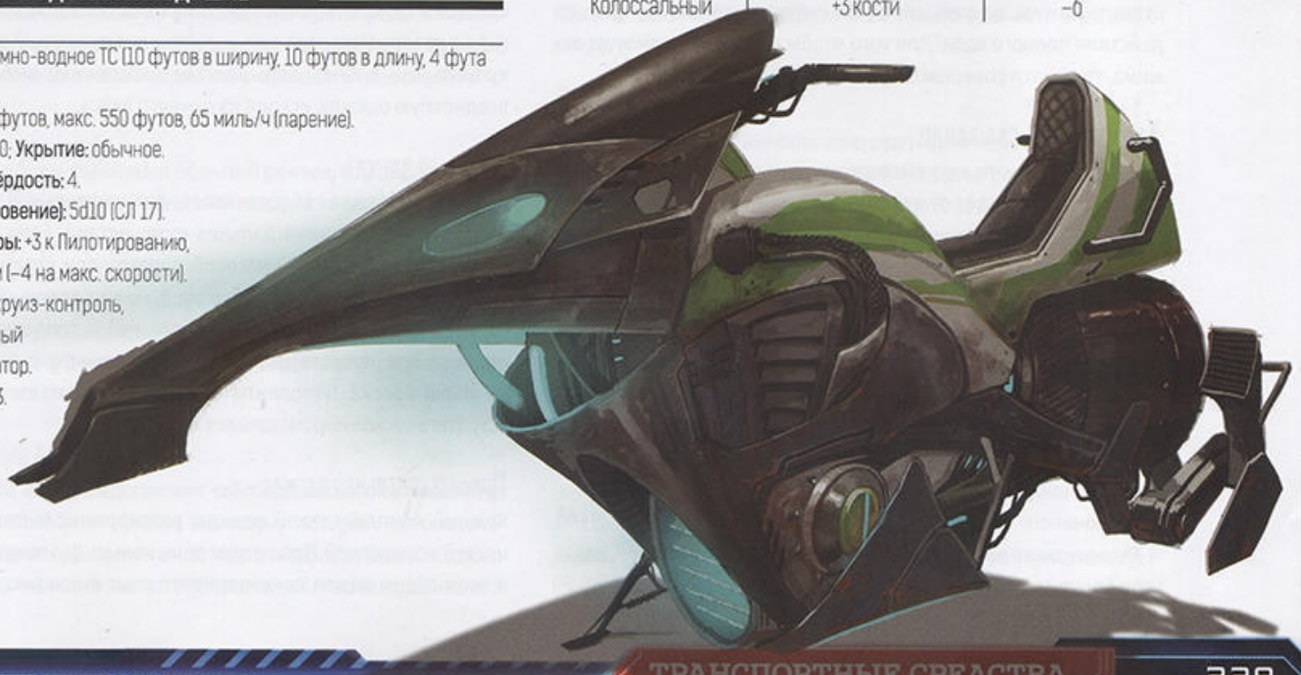
УРОН ОТ СТОЛКНОВЕНИЯ

Урон, который ТС наносит при столкновении, и СЛ испытания, позволяющего его избежать, зависят от уровня ТС и изменяются в зависимости от размера (в случае если размер ТС отличается от крупного, см. таблицу 7–32 ниже). Оснащение ТС может увеличивать урон от столкновения. Если из-за размера ТС для определения урона от столкновения требуется бросить 0 костей, оно наносит 0 урона при столкновении.

ТАБЛИЦА 7–32: УРОН И РАЗМЕРЫ ТС

УРОВЕНЬ	УРОН	СЛ
¼	2d4 Д	7
⅓	2d4 Д	8
½	3d4 Д	9
1	4d4 Д	10
2	5d4 Д	11
3	5d4 Д	12
4	5d6 Д	13
5	5d8 Д	13
6	6d8 Д	14
7	6d10 Д	15
8	7d10 Д	16
9	8d10 Д	16
10	9d10 Д	17
11	10d10 Д	18
12	11d10 Д	19
13	12d10 Д	19
14	14d10 Д	20
15	15d10 Д	21
16	17d10 Д	22
17	18d10 Д	22
18	20d10 Д	23
19	23d10 Д	24
20	25d10 Д	25

РАЗМЕР ТС	УРОН	МОДИФИКАТОР СЛ
Миниатюрный	–4 кости	+8
Маленький	–3 кости	+6
Небольшой	–2 кости	+4
Средний	–1 кость	+2
Крупный	–	–
Огромный	+1 кость	–2
Гигантский	+2 кости	–4
Колоссальный	+3 кости	–6



ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Помимо оружия, брони и необходимого технологического, магического и гибридного снаряжения, исследователям и искателям приключений нужны еда, одежда, принадлежности для выживания и другие вещи. Персонажи могут также тратить свои кровно заработанные кредиты на жильё, услуги и транспорт. Снаряжение и услуги, описанные в этом разделе, не считаются технологическими или магическими, если в их описании не указано иное.

ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ

В большинстве магазинов, продающих снаряжение, можно приобрести и описанные ниже личные вещи (их цены приведены в таблице 7–33).

Гигиенический набор

Этот комплект содержит все инструменты и предметы, необходимые для поддержания гигиены и ухода за собой. Наборы, предназначенные для определённых рас, включают в себя ряд принадлежностей, которые малополезны для других существ (например, средства для ухода за чешуёй весков либо усиками ширренов или лашунт).

Держатель для снаряжения

Держатель для снаряжения предназначен для фиксации элемента снаряжения в легкодоступном месте — обычно на поясе или поверхности брони, но, помимо этого, позволяет и удобно закрепить оборудование, когда вы скрываетесь на дереве или работаете в невесомости. Для фиксации зажима требуется действие полного хода, но любой предмет, требующий для удержания одной руки, можно закрепить или снять с зажима столь же быстро, как выхватить или убрать оружие.

Существуют тысячи различных моделей зажимов, каждая из которых требует определённой комбинации действий для открывания — чтобы снять закреплённый предмет, обычно требуется особым образом подёргать, покрутить, нажать или повернуть зажим. Узнать это можно, ознакомившись с инструкцией после покупки, посмотрев, как кто-то его открывает, или методом проб и ошибок найдя комбинацию. Если вы не знаете, как открыть зажим, закрепление или снятие снаряжения требует действия полного хода. Для того чтобы вырвать предмет из зажима, требуется совершить проверку Силы со СЛ 25.

Космический скафандр

Несмотря на то, что этот высокотехнологичный скафандр практически не защищает от атак, он оснащён системой жизнеобеспечения, как и обычные комплекты брони (см. стр. 195). Он не предназначен для суровых боев — всякий раз, когда при ношении космического скафандра вы получаете урон, вы должны пройти испытание Реакции (СЛ равна величине урона). При провале скафандр сломан, а в системе жизнеобеспечения происходит критический сбой, приводящий к полному отказу через 1d6 часов, если скафандр не будет починен. Если вы провалили испытание, находясь в уже сломанном скафандре, система жизнеобеспечения отказывает через 1d6 минут, если скафандр не будет починен.

Вы не можете носить скафандр одновременно с бронёй, даже если броня сломана.

Одежда (климатическая, официальная, повседневная, походная, профессиональная)

Одежда производится в мирах Соглашения повсеместно, жители системы никогда не испытывают в ней недостатка. Одежду носят и под бронёй, и поверх её, её эффекты применяются практически всегда. Для различных ситуаций предусмотрены разные типы одежды.

Климатическая одежда

Каждая модель климатической одежды создаётся с учётом определённых особенностей окружающей среды, что даёт вам бонусы: жаркий климат (ситуативный бонус +2 к испытаниям Стойкости против эффектов окружающей среды, связанных с жарой), невесомость (ситуативный бонус +2 к проверкам Акробатики и Атлетики для безопасной остановки и перемещения вдоль стены в условиях невесомости), пылевые бури (урон пылевых бурь, сопровождаемых штормовым ветром, уменьшается на 1), радиация (ситуативный бонус +1 к испытаниям против эффектов радиации), сверхвысокая гравитация (урон от окружающей среды со сверхвысокой гравитацией уменьшается на 1), холодный климат (ситуативный бонус +2 к испытаниям Стойкости против эффектов окружающей среды, связанных с холодом). Опасности окружающей среды подробно описаны в главе 11.

Преимущества одной модели климатической одежды можно добавить к другому типу одежды (в том числе и к другой климатической одежде), но такая одежда будет стоить вдвое дороже, чем обе её составляющие, вместе взятые.

Официальная одежда

Официальная одежда предназначена для определённых событий, например для свадьбы или похорон. Её внешний вид различается в зависимости от планеты или культуры. Если вы присутствуете на каком-то мероприятии в неподходящей одежде, ведущий может наложить штраф до –4 на ваши проверки Блефа, Дипломатии и Маскировки, совершаемые в это время.

Повседневная одежда

Эта одежда предназначена для ежедневного ношения и выпускается в ослепительном многообразии цветов и стилей, многие из которых создавались с учётом предпочтений отдельных культур или планет. Большинство персонажей выбирают повседневную одежду, исходя из личного вкуса.

Походная одежда

Походная одежда обеспечивает дополнительный комфорт и поддержку во время дальних путешествий. Если вы одеты в такую одежду, то за 8-часовой переход при стратегическом перемещении сможете пройти на 2 мили больше. Кроме этого, вы получаете бонус +1 (ситуативный) к проверкам Выносливости для предотвращения несмертельного урона во время марш-броска. Дополнительную информацию см. в разделе «Стратегическое перемещение» на стр. 258.

Профессиональная одежда

Каждый комплект такой одежды разработан с учётом потребностей конкретной Профессии и не только функционален, но и всем своим видом демонстрирует опыт и профессионализм

владельца. Если вы одеты в такую одежду, то получаете бонус +1 (ситуативный) к проверкам соответствующей Профессии, чтобы заработать на жизнь.

Палатка (дом-палатка, обычная)

Палатки предназначены для защиты находящихся внутри существ от неблагоприятных погодных условий. В стандартной палатке достаточно места для двоих. Вместимость палатки можно удвоить, заплатив двойную цену, утроить, заплатив тройную, и так далее.

Дом-палатка

Дома-палатки оснащены системами жизнеобеспечения, которые защищают обитателей от воздействия окружающей среды, пока включены (аналогично системе жизнеобеспечения брони, см. стр. 195). Дом-палатка считается технологическим предметом и поэтому попадает под действие эффектов и способностей, влияющих на такие устройства. Для работы систем жизнеобеспечения требуется 20-зарядный аккумулятор. Включённая система жизнеобеспечения расходует 1 заряд каждые 8 часов. Даже если системы жизнеобеспечения не работают, дом-палатку можно использовать как обычную.

Обычная палатка

Обычная палатка теплоизолирована, прочна и позволяет совершать проветривание без ущерба для обитателей, чтобы предотвратить перегрев или духоту. Если персонаж находится внутри, то лютый мороз для него считается сильным холодом, сильный холод — обычной холодной погодой, а эффекты холодной погоды игнорируются. Эффекты жары уменьшаются аналогичным образом. Подробнее о холоде можно прочесть на стр. 405, а о жаре — на стр. 402. Обычная палатка не защищает от дыма, возгорания, лавы, радиации или других опасностей окружающей среды.

Рюкзак (обычный, станковый)

У рюкзака множество отделений, куда можно положить всё, что пригодится во время приключений, и крайне прочные петли, к которым можно прикрепить дополнительные предметы, чтобы всегда иметь их под рукой. Для равномерного распределения веса рюкзак закрепляется на груди и талии мягкими разгрузочными ремнями. В рюкзак можно сложить предметы общим весом около 2. Когда рюкзак надет и закреплён должным образом, вес самого рюкзака не учитывается при определении переносимого вами веса (если вы, конечно, не несёте его в руках), а вес положенных в него предметов учитывается как обычно.

Обычный

Когда на вас правильно надет обычный рюкзак, при определении нагрузки значение вашей Силы считается на 1 выше, чем обычно.

Станковый

Когда на вас правильно надет станковый рюкзак, при определении нагрузки значение вашей Силы считается на 2 выше, чем обычно. Эффекты обычного и станкового рюкзаков не складываются.

Эпоксидный клей

Эпоксидный клей представляет собой двухкомпонентный пластик, хранящийся в ручном дозаторе, который автоматически смешивает компоненты по мере использования. Одного дозатора достаточно на пять применений. Перезаправить его невозможно, поэтому, если клея вам не хватит, придётся приобрести новый дозатор. В качестве действия полного хода вы можете покрыть клеем поверхность площадью до 1 квадратного фута. Чтобы приклеить что-либо, нужно прижимать предмет к поверхности на протяжении 1d4 раундов, пока эпоксидный клей не затвердеет. Для прижимания предмета в каждом раунде требуется действие полного хода, а если вы пытаетесь приклеить что-то, что активно этому сопротивляется (например, существо), его нужно обездвижить или привести в беспомощное состояние, чтобы беспрепятственно удерживать на месте во время высыхания клея. Неиспользованный клей вне дозатора полностью затвердевает в течение 1 минуты и теряет адгезивные свойства. Разделение предметов, соединённых между собой эпоксидным клеем, требует успешной проверки Силы со СЛ 20. Если предметы были тщательно подогнаны друг к другу перед склейкой (для этого нужна 1 минута и успешная проверка Инженерного дела со СЛ 20), СЛ проверки Силы увеличивается до 25.

Таблица 7–33: Личные вещи

Предмет	Уровень	Цена	Вес
Одежда			
Климатическая	1	10	Л
Официальная	1	5	1
Повседневная	1	1	Л
Походная	1	10	Л
Профессиональная	1	5	Л
Палатка			
Дом-палатка	1	50	1
Обычная	1	2	1
Рюкзак			
Обычный	1	3	1
Станковый	1	25	1
Прочее			
Гигиенический набор	1	3	1
Держатель для снаряжения	1	100	Л
Космический скафандр	1	25	1
Эпоксидный клей	1	400	Л

Наркотики, лекарства и яды

Со списком лекарств, наркотиков и ядов можно ознакомиться в таблице 7–34. Приведённые в таблице цены указаны за одну дозу вещества, её вес незначителен. Подробнее о воздействии наркотиков и ядов на персонажей можно прочесть в разделе «Недуги» (см. стр. 414).

Лекарства

Многие фармацевтические препараты и вещества могут считаться лекарствами, но в данном разделе рассматриваются именно те из них, которые не вызывают зависимости и используются для лечения различных заболеваний. Несмотря на это, многие лекарства можно использовать, чтобы вывести противника из строя или взять его живьём. Лекарства вводятся в цель аналогично наркотикам (см. стр. 232), в том числе и путём успешной атаки инъекционным оружием.

Ниже описаны три самых распространённых типа лекарств. Независимо от эффекта лекарства, его цена зависит только от ранга, как указано в таблице 7–34.

Анальгетик

Анальгетик отключает нервные окончания и обычно используется медиками для снятия болевых ощущений. Когда вы приняли

или ввели анальгетик, вы считаетесь застигнутым врасплох в течение 1 раунда за каждый ранг лекарства. Кроме этого, вы получаете бонус, равный его рангу, к испытаниям против эффектов с дескриптором «боль» на 10 минут за каждый ранг анальгетика.

Антитоксин

Антитоксин — лекарство широкого спектра действия, предназначенное для ослабления любых ядов, попавших в организм. Когда вы приняли или ввели антитоксин, вы получаете бонус, равный рангу антитоксина + 3, к испытаниям против яда на 1 час за каждый ранг антитоксина.

Транквилизатор

Многочисленные слабые транквилизаторы, доступные для покупки, обычно легально применяются в медицине, но, кроме этого, они популярны среди некоторых охотников за головами, которые используют их, чтобы захватить цель живьём. Когда вы приняли или ввели транквилизатор, вы получаете несмертельный урон. Транквилизатор 1 ранга наносит 1d4 несмертельного урона, 2 ранга — 2d4 несмертельного урона, 3 ранга — 4d4 несмертельного урона, а 4 ранга — 8d4 несмертельного урона. Когда вы находитесь под действием эффекта с дескриптором «эмоции» или «ужас», который позволяет пройти испытание, чтобы отменить его, приём или введение транквилизатора позволяет вам немедленно попытаться пройти новое испытание с бонусом, равным рангу транквилизатора, чтобы прервать эффект, если его длительность не мгновенная и не постоянная.

Наркотики

Многие фармацевтические препараты и вещества могут считаться наркотиками, но в данном разделе рассматриваются те из них, которые обычно не используются в медицинских целях. Наркотики, как правило, можно использовать в бою, зарядив дозу вещества в оружие со свойством «инъекционное» — например, инъекционную перчатку или пистолет. Кроме этого, наркотик можно подмешать в еду или питьё цели, но для этого требуется выполнить сразу два условия: вы должны успешно пройти проверку Ловкости рук со СЛ 20, а цель должна провалить проверку Внимания со СЛ 20, чтобы не заметить изменений. В разделе «Недуги» на стр. 414 наркотики описаны более подробно: вы найдёте параметры различных веществ, информацию о наркотической зависимости и прочих негативных эффектах их употребления.

Яды

Доза яда, как правило, заправляется в инъекционное оружие — например, в инъекционную перчатку или пистолет. Дозой яда можно покрыть оружие ближнего боя, наносящее колющий или режущий урон, — это требует основного действия при условии, что вы уже держите пузырёк с ядом в руке. Для получения дополнительной информации о ядах, в том числе об их эффектах и действии, см. раздел «Недуги» на стр. 414.

Таблица 7-34: Наркотики, лекарства и яды

Вещество	Уровень	Цена	Доза
Лекарства			
Ранг 1	1	150	1
Ранг 2	5	3 000	1
Ранг 3	10	15 000	1
Ранг 4	15	23 500	1
Наркотики			
Гиперлист	1	95	1
Сонная дрожь	5	2 500	1
Межпространственный пеш	10	14 000	1
Мегаопиат	12	22 000	1
Яды			
Мох ид	2	175	1
Туман безумия	4	4 000	1
Синие уинни	8	1 400	1
Экстракт зелёного лотоса	8	1 500	1
Пыль унгола	9	12 500	1
Стебель смерти	20	132 500	1
Экстракт чёрного лотоса	20	140 000	1

Ходовые товары

Товары, перечисленные в таблице 7–35, подробнее описаны ниже. Их, как правило, можно продать за полную стоимость (на усмотрение ведущего). Указанные цены служат лишь ориентиром и применяются в мирах Соглашения — условия удалённых регионов могут оказывать существенное влияние на стоимость ходовых товаров.

Зерно

Зерно — основной продовольственный товар, один из видов множества характерных продуктов питания. Конечно, цены на зерно сильно различаются — в таблице указана типичная цена оптовых объёмов упакованного продукта.

Предметы искусства

Предметом искусства может быть практически что угодно, хотя материальные товары, созданные в одном экземпляре (картины, скульптуры и тому подобное), легче продать и купить, чем образец сценического искусства (хотя единственная копия известной пьесы весков может быть достаточно ценной, пока не получит широкого распространения). Предметы искусства могут иметь практически любую стоимость и вес, определяемые ведущим.

Самоцветы

Самоцветы ценятся за редкость, красоту и, в некоторых случаях, за возможность использования в магических ритуалах и производстве техники. Цена самоцвета определяется многими факторами, включая размер, редкость, прозрачность, огранку, полировку и культурную значимость. Поделочные камни обычно оцениваются в 5–45 кредитов. Полудрагоценные камни обычно стоят 50–95 кредитов. Цена драгоценных камней находится в пределах 150–450 кредитов, а редких драгоценных камней — в диапазоне 1 000–4 500 кредитов. Редчайшие драгоценные камни стоят не менее 5 000 кредитов, цена некоторых из них доходит до сотен тысяч и даже миллионов кредитов.

Ткани

К обычным тканям относится высококачественная льняная ткань и большинство синтетических тканей. Дорогие ткани отличаются качеством и более высокой прочностью или привлекательным внешним видом, а иногда — и тем и другим. К дорогим тканям можно отнести различные шелка, атласные ткани и другие подобные материалы, хотя существуют и более экзотические виды. Поистине роскошные ткани, например парча, могут стоить намного больше, чем самые лучшие из дорогих тканей.

УПО

Универсальная полимерная основа (УПО) незаменима в большинстве технологий миров Соглашения, Вескариума и многих других систем. Каждая УПО представляет собой крошечный многофункциональный компонент размером не более рисового зерна, который в зависимости от конфигурации может стать креплением, конденсатором, проводником, диодом, клеммой, изолятором, линзой, модулятором, радиатором, резистором и ещё множеством других компонентов. Из УПО можно соткать ткань, их можно разделить на базовые химические элементы и использовать для создания химикатов. Смешав УПО с базовыми материалами (например, землёй или песком), можно возвести массивные стены и балки. Правильно соединив сотни и даже тысячи УПО, можно создать что угодно — от коммуникатора до лазерного оружия или силовой брони. В исходной форме 1 000 УПО имеют вес 1, хотя в определённых сочетаниях и конфигурациях они могут весить как меньше, так и больше (например, при соединении с базовыми материалами).

УПО настолько широко распространены, что их можно использовать в качестве платёжного средства во многих крупных поселениях и центрах торговли. Конечно, кредстики проще, удобнее и безопаснее, но к преимуществам УПО можно смело отнести непосредственную полезность и невозможность отследить их происхождение. Их часто применяют для оплаты услуг контрабандистов и преступников либо для торговли в системах, где используется технология УПО, а кредиты не в ходу. Стоимость кредита миров Соглашения привязана к потребительской стоимости одной УПО.

ТАБЛИЦА 7–35: ХОДОВЫЕ ТОВАРЫ

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ВЕС
Зерно	1	1
Предметы искусства	Разная	Разный
Самоцветы	Разная	—
Ткани, дорогие	100	Л
Ткани, обычные	1	Л
УПО (1000)	1000	1

ЕДА И НАПИТКИ

Еда и напитки, перечисленные в таблице 7–36, подробнее описаны ниже. В пище необычайно большого количества существ, к которым относятся и все основные расы мира Starfinder, используются одни и те же базовые питательные вещества. В мирах Соглашения подавляющее большинство еды производится массово: даже в ресторанах почти все блюда создаются из заранее подготовленных порционных ингредиентов.

Интоксикант (слабый, сильный)

В таблице 7–36 указана цена и вес одной порции интоксикационного напитка или вдыхаемого вещества, в роли которых в мирах Соглашения обычно выступают алкоголь или табак. Эффект интоксиканта может быть слабым или сильным. Физиологические эффекты слабого интоксиканта (пива или вина) проявляются только после употребления нескольких порций. Сильный интоксикант — обычно крепкий алкоголь, такой как виски, начинающий действовать уже после одной порции. В отличие от наркотиков, интоксиканты обычно не вызывают привыкания, хотя ведущий может решить, что персонаж, систематически злоупотребляющий интоксикантами, может начать испытывать эффекты наркотической зависимости (см. «Недуги» на стр. 417).

ИРП

В запаянном пакете с «индивидуальным рационом питания» находится суточный запас пищи, состоящий из основных блюд, закусок и десерта. В каждом ИРП можно найти одноразовые столовые приборы и беспламенный нагреватель, а также пакетик с освежителем дыхания, одноразовым стаканчиком, салфеткой, приправами и растворимым напитком. Срок хранения ИРП составляет сто лет, а сам пакет изготовлен из прочного материала — при необходимости его можно вновь герметично закрыть.

Пища (дешёвая, обычная, дорогая)

Пищу покупают незадолго до употребления, обычно в ресторане или у уличного торговца. Большая часть подобных блюд массово производится в мирах Соглашения, поэтому в хоть сколько-нибудь цивилизованных районах еду можно приобрести быстро и недорого. Дешёвая еда либо питательная, но не очень вкусная, либо вкусная, но вредная. Обычная еда полезна и приятна на вкус, а дорогая еда подходит даже гурманам и крайне питательна.

Сухой паёк

Сухой паёк — расфасованная еда, содержащая всё необходимое для насыщения, но безвкусная и неприглядная на вид. Сухие пайки обычно представляют собой достаточно плотные коричневатые кубики питательных веществ, содержащие достаточно влаги, чтобы покрыть суточную потребность в воде. На сухих пайках можно прожить несколько недель, но это не очень-то приятно.

ТАБЛИЦА 7–36: ЕДА И НАПИТКИ

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ВЕС
ИНТОКСИКАНТ		
Сильный	От 10	Л
Слабый	1	Л
ПИЩА		
Дешёвая	1	Л
Обычная	3	Л
Дорогая	5	Л
ПРОЧЕЕ		
ИРП	1	Л
Сухой паёк	1 за недельный запас	1 за недельный запас

УСЛУГИ

Описанные ниже услуги можно получить на самых разных планетах, особенно вблизи достопримечательностей и крупных торговых поселений.

Жильё

Для жилья указывается цена одной ночи, но при авансовом платеже за длительное время она может быть ниже. Как правило, при предварительном бронировании и оплате за 30 дней стоимость жилья составляет 25–50% от указанной. Большая часть жилых помещений рассчитана на существ небольшого и среднего размера, способных выживать в условиях местной окружающей среды. Если жилец особенно велик либо нуждается в специальных атмосферных или гравитационных условиях, цена жилья может возрасти десятикратно. Жилые помещения обычно обладают бесплатным доступом к незащищённым разделам местной инфосферы и основным развлечениям.

Квартира

Квартира — жилое помещение с несколькими комнатами, полноценной кухней и ванной и либо встроенной, либо расположенной неподалёку прачечной.

Спальная ячейка

Площадь спальной ячейки ненамного превышает размеры кровати. Обычно это отдельная ячейка в общественном месте либо самая маленькая комната или квартира в отеле или жилом комплексе. Как правило, спальные ячейки располагаются рядами в 3–5 ярусов, их общее количество в отдельно взятой секции может доходить до нескольких сотен. Санузлы и душевые часто общие для всех жильцов, а кухни и прачечные не предусмотрены.

Студия

Студия — небольшое жилое помещение площадью не более 250–300 квадратных футов, рассчитанное на одного или двух постояльцев. В роли спальных мест обычно выступают либо встроенные в стену откидные кровати, либо раскладывающиеся диваны. Кроме этого, в студии обычно есть санузел с душем и кухонный блок.

Зарядные станции

В большинстве достаточно крупных поселений можно найти общественную зарядную станцию для аккумуляторов и энергоячеек. Зарядка аккумулятора или энергоячейки происходит со скоростью 1 заряд в раунд, а стоимость полной зарядки составляет 50% цены аккумулятора или энергоячейки. Вы можете заряжать и частично разряженные аккумуляторы, но цена при этом не изменится. Некоторые большие звездолёты могут быть оснащены бортовыми зарядными станциями (на усмотрение ведущего). Их использование может быть либо бесплатным, либо более дешёвым, но на восстановление 1 заряда им потребуется 1 минута.

Профессиональные услуги

Под «профессиональными услугами» понимается лицо или небольшая группа лиц, нанятые вами на законных основаниях в условиях свободного рынка. Возможность найма преступников, наёмников или организаций остаётся на усмотрение ведущего, хотя чернорабочих можно найти за относительно небольшие деньги (см. таблицу 7–39).

Заклинатель

Профессиональные заклинатели обычно встречаются только в крупных поселениях, часто требуют предварительной записи и, как правило, принимают различные меры предосторожности при работе с новыми клиентами. Многие заклинатели состоят в церкви, гильдии или крупной корпорации и могут работать только с лицами, состоящими в этих организациях. Вам вряд ли удастся убедить профессионального заклинателя отправиться в опасное место, чтобы творить заклинания там, но если он согласится, то запросит гораздо большую сумму за свои услуги (минимум в 10, максимум — в 100 раз больше). Если для сотворения заклинания требуются дорогостоящие компоненты, вам придётся их оплатить. Если для сотворения заклинания нужно потратить ПР, его цена возрастает на 50% — большинство профессиональных заклинателей смогут сотворить только одно такое заклинание в день.

Связь

Каждый, у кого нет доступа к системам связи звездолёта, может воспользоваться платными услугами частных лиц и организаций, чтобы обмениваться сообщениями по внутрисистемной или неограниченной связи (см. стр. 430). Минута внутрисистемной связи стоит 5 кредитов, а неограниченной связи — 10 кредитов.

Профессиональный фрилансер

Артисты, специалисты, грузчики и торговцы редко находят время или желание на профессиональную деятельность помимо основной работы. Тех же, кто всё-таки этим занимается, называют фрилансерами. Они оказывают услуги кругу постоянных клиентов и получают оплату непосредственно от заказчика.

Стоимость услуг фрилансера зависит от его общего бонуса в нужном вам навыке (обычно определённой Профессии), показывающего степень мастерства. Тем не менее ведущий может решить, что бонус навыка конкретного фрилансера существенно выше или ниже, чем у равноценных специалистов.

Даже профессиональные фрилансеры, скорее всего, не возьмутся за опасную работу, а те немногие, кто на это всё-таки согласится, попросят как минимум в два, а то и в десять раз больше указанной суммы.

Транспорт

Указанная цена поездок предполагает обычное путешествие вторым классом, без каких-либо особенных излишеств и привилегий — например, перелёт в гостевой шестиместной каюте эконом-класса на звездолёте, сидячее место в гравипоезде, роботакси, приезжающее через несколько минут, и так далее. Само собой, существуют более дорогие и комфортные способы передвижения, но и стоят они в два, а иногда и в десять раз дороже. На звездолётах, к примеру, бывают каюты класса «стандарт» и «люкс» (см. описание гостевых кают на стр. 298). Для крайне богатых путешественников предусмотрены поистине эксклюзивные предложения, цена которых может превышать обычную в 1 000 раз.

Существуют и более дешёвые варианты — например, в каюте третьего класса, представляющей собой переоборудованный грузовой отсек, или в стоячем вагоне гравипоезда. Такой транспорт обойдётся вам в 25–50% обычной цены. На усмотрение ведущего могут существовать и ещё более дешёвые варианты, для которых могут не соблюдаться предусмотренные законом условия безопасности.

Иногда в обмен на оказанную услугу перевозчик может предоставить вам существенную скидку или даже право бесплатного проезда. Кроме этого, если вы стеснены в средствах, то можете попытаться наняться охранником, бортстрелком, поваром, артистом или грузчиком. Все цены указаны для существа небольшого или среднего размера, не требующего каких-то необычных для данного транспортного средства условий размещения или окружающей среды. Если пассажир особенно велик или нуждается в особой атмосфере, гравитации или освещении, цена путешествия может увеличиться вдвоё, втрое и даже более, в зависимости от сложности и опасности создания необходимых условий.

Гравипоезд

Гравипоезд — парящий многосекционный состав, следующий по определённому наземному маршруту, обычно вдоль несущего металлического или керамического рельса. Это самый дешёвый способ наземных перемещений, но для функционирования ему требуется обширная инфраструктура — добраться на гравипоезде можно только в определённые места и только по расписанию (не всегда точному).

Звездолёт

Для перемещения между планетами практически всегда используются звездолёты, чаще всего — с потоковыми ускорителями,

хотя орбитальные шаттлы и транспортники малой дальности (например, курсирующие между лунами или астероидами) их обычно не применяют.

Морское судно

На планетах с крупными водоёмами часто развиты грузовые или пассажирские перевозки с использованием судов (в том числе на воздушной подушке) и даже подводных лодок. Этот способ передвижения занимает куда больше времени, чем полёт на самолёте, но он существенно дешевле (и, по уверениям многих путешественников, куда комфортнее). На некоторых планетах используются и летательные аппараты легче воздуха, такие как дирижабли, с аналогичными условиями размещения, ценами и скоростью.

Роботакси

Это распространённый вид городского транспорта, очень похожий на обычный городской автомобиль, только без водителя. В большинстве крупных городов роботакси приезжает спустя несколько минут после вызова через инфосферу или коммуникатор.

Суборбитальный полёт

Самым быстрым способом перемещения из одной точки планеты в другую является, как правило, суборбитальный полет. В цену входит оплата одного места и провоз небольшого багажа в общем салоне, более комфортные места и отдельные каюты стоят в 5–10 раз больше.

Таблица 7-37: Жильё

Жильё	Цена
Квартира, 1–2 постояльца	5 за ночь с постояльца
Квартира, 3–4 постояльца	10 за ночь с постояльца
Спальная ячейка	1 за ночь
Студия	3 за ночь

Таблица 7-38: Зарядные станции

Время	Цена
1 заряд в раунд	½ цены аккумулятора или энергоячейки

Таблица 7-39: Профессиональные услуги

Услуги	Цена
Заклинатель, 0 круг	20
Заклинатель, 1 круг	100
Заклинатель, 2 круг	350
Заклинатель, 3 круг	1 000
Заклинатель, 4 круг	3 000
Заклинатель, 5 круг	9 000
Заклинатель, 6 круг	30 000
Профессиональный фрилансер	Бонус навыка × 2 в день
Связь	5 или 10 за минуту
Чернорабочий	4 в день или 1 в час

Таблица 7-40: Транспорт

Способ передвижения	Цена
Гравипоезд	1 за 100 миль
Звездолёт, люкс	1 000 за день путешествия
Звездолёт, стандарт	300 за день путешествия
Звездолёт, эконом	50 за день путешествия
Морское судно	1 за 50 миль
Роботакси	1 за 10 миль
Суборбитальный полёт	1 за 25 миль

Создание снаряжения и магических предметов

Если персонаж обладает необходимыми навыками, то вместо того, чтобы покупать широко разрекламированный ширпотреб, он может создать собственное снаряжение. Это требует определённых временных затрат, денег вы тоже не сэкономите — у вас не будет эффекта масштаба, приносящего прибыль мультисистемным корпорациям и автоматизированным производствам, зато при соблюдении всех требований вы получите в точности то, что вам нужно.

Персонаж игрока может самостоятельно создавать все предметы, описанные в этой главе, если он располагает необходимыми навыками, материалами, инструментами и временем. При этом количество пунктов в соответствующем навыке персонажа должно быть не меньше уровня создаваемого предмета. Для оружия, брони, транспортных средств и технологического снаряжения требуется Инженерное дело, для сопряжений и магических предметов — Мистицизм. Для того чтобы создать гибридный предмет, вам нужно необходимое количество пунктов и в Инженерном деле, и в Мистицизме. Для создания наркотиков, лекарств и ядов можно использовать Физические или Биологические науки. Для приготовления еды и напитков — Биологические науки. Для создания компьютеров подойдут либо Компьютеры, либо Инженерное дело, причём ранг созданного компьютера не может превышать ½ вложенных в навык пунктов. Для создания предметов, не относящихся к ранее перечисленным категориям (например, большей части одежды, палаток и тому подобного), можно применить как Инженерное дело, так и Мистицизм. С разрешения ведущего при производстве определённых предметов может использоваться подходящая Профессия. Например, персонаж с Профессией (оружейник) сможет создавать технологическое, гибридное и магическое оружие, а также оружейные сопряжения, но не другие предметы.

Для создания предметов требуется доступ к инструментам и мастерская или аналогичное рабочее пространство. На большинстве космических кораблей имеется отдельная мастерская. Подобное рабочее пространство можно взять в аренду по цене жилья аналогичной площади в крупных городах (площадь мастерской может ограничивать размер создаваемых предметов и количество одновременно работающих существ). Как правило, создание предмета базово занимает 4 часа. В случае если количество пунктов, вложенных вами в соответствующий навык, превышает уровень предмета на 5 и более, на его создание уходит вдвое меньше времени, а если на 10 и более — в четыре раза меньше. Создание предметов размером больше среднего существа требует вдвое больше времени за каждую категорию разницы в размерах.

Для создания предмета вам понадобятся УПО в количестве, равном цене предмета. С разрешения ведущего вы можете разбирать похожие предметы на запчасти, уменьшая требуемое количество УПО на 10% цены разобранного предмета. УПО используются даже в производстве магических и гибридных предметов: навык Мистицизм позволяет создать из них руны и ингредиенты, применяемые в ритуалах сотворения магических устройств.

Собственноручно созданное снаряжение обладает рядом преимуществ по сравнению с покупным. Если у вас есть навык, позволяющий чинить предмет, который вы создали, вы тратите на починку в два раза меньше времени. При определении твёрдости, ПЗ и бонусов испытаний созданного вами предмета его уровень считается на 2 выше, чем на самом деле (подробнее о расчёте этих параметров можно прочесть в разделе «Ломание предметов» на стр. 409).

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

8

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

Большая часть граждан миров Соглашения никогда не участвовала в боях, а вот искателям приключений и исследователям частенько приходится попадать в ситуации, из которых не выбраться без помощи пиломеча или лазерного пистолета, а временами случается участвовать и в погонях. Тактические бои в Starfinder происходят часто, и для них используются подробно изложенные ниже правила.

Эта глава содержит всё, что вам нужно знать о боях в Starfinder: от общего описания сражений и подробного разбора возможных действий во время боя до деталей применения тактических приёмов и особых способностей.

КАК РАБОТАЕТ СИСТЕМА БОЯ

Бой проходит циклично: после его начала все действуют по очереди, раунд за раундом, по следующей схеме.

1. **Проверка готовности:** ведущий проверяет, все ли персонажи осведомлены о присутствии противников. Персонажи игроков и ведущего обычно совершают проверку Внимания, чтобы определить, знают они о нападении или нет.
2. **Определение порядка инициативы:** ведущий и игроки совершают проверки инициативы для персонажей, которые готовы действовать. Результаты проверок — это значения инициативы персонажей для данного боя. В бою все участники действуют в порядке инициативы: от самой высокой к самой низкой.
3. **Предбоевой раунд:** если некоторые (но не все) из персонажей не осведомлены о присутствии противников, начинается предбоевой раунд, действовать в котором могут только те, кто осведомлены о присутствии противников, при этом выбор их действий существенно ограничен (см. раздел «Предбоевой раунд» ниже). После предбоевого раунда ведущий и игроки совершают проверку инициативы для персонажей, которые этого ещё не делали. Ведущий обновляет порядок инициативы, добавляя действующих персонажей в зависимости от полученных результатов.
4. **Первый боевой раунд:** все участники действуют в порядке инициативы. Персонажам доступны все возможные действия, включая атаки и перемещение.
5. **Продолжение боя:** когда каждый персонаж сделает свой ход, начинается следующий боевой раунд. В нём персонажи снова действуют в порядке инициативы. Этап 5 повторяется, пока бой не закончится. Если в бой вступил новый персонаж, он совершает проверку инициативы и ведущий обновляет порядок инициативы, добавляя туда полученный результат.

Начало и окончание боя

Ведущий определяет, когда начинается бой. Обычно он оповещает об этом игроков, прося совершить проверку инициативы. Персонажи считаются находящимися в бою, если рядом есть враги или возникла ситуация, для разрешения которой важна очерёдность действий. Когда ведущий посчитает, что угроза миновала, бой заканчивается и инициатива перестаёт влиять на последовательность действий персонажей. Когда у одной из сторон остались только слабые персонажи, неспособные оказать противнику серьёзного сопротивления, например, если КО оставшихся врагов ниже среднего уровня персонажей на 4 и более, ведущий решает, продолжать бой или нет (в этом ему поможет информация из раздела «Достойные противники» на стр. 242).

Инициатива

В начале боя каждый участник должен совершить проверку инициативы, чтобы определить очерёдность ходов в бою. Проверка инициативы — бросок d20, к которому добавляется модификатор Ловкости и прочие модификаторы от черт, заклинаний и иных эффектов. Итоговый результат называется значением инициативы. Ведущий определяет порядок инициативы, располагая значения инициативы в порядке убывания. В бою персонажи действуют в порядке инициативы: от самого высокого значения инициативы к самому низкому. Обычно порядок инициативы не меняется на протяжении всего боя.

Если у двух и более участников одинаковое значение инициативы, первым из них действует тот, у кого выше общий модификатор инициативы. Если и здесь получается ничья, они определяют, кто из них ходит первым, дополнительным броском d20 без модификаторов — первым ходит тот, кто выбросит больше. По усмотрению ведущего персонажи с одинаковыми значениями инициативы могут самостоятельно решить, кто из них ходит первым, — например, чтобы разыграть тактическую комбинацию.

Персонаж определяет значение инициативы единожды за бой. Даже если он не может действовать (в случае когда он находится под действием заклинания *паралич (гуманоид)* или по иным причинам), он всё равно сохраняет значение инициативы на протяжении всей сцены. Есть и исключения из этого правила — персонаж может совершить действие, изменяющее его инициативу (см. «Подготовленное действие» и «Выжидание» на стр. 249).

Если в разгаре боя в него вступает новый персонаж, он совершает проверку инициативы и ведущий обновляет порядок инициативы, добавляя туда полученный результат.

Боевой раунд

Каждый раунд длится 6 секунд игрового времени. Соответственно, одна минута боя — это 10 раундов. В течение раунда обычно успевают совершить свои действия все вовлечённые в бой существа. Каждый раз, когда приходит очередь персонажа действовать, он совершает свой ход.

Любой раунд начинается с действий того, у кого самое высокое значение инициативы, и продолжается в порядке убывания инициативы. Когда наступает ход персонажа, он совершает все свои действия в этом раунде (есть исключения — например, можно выждать и изменить порядок инициативы: см. «Прочие действия» на стр. 249). В свой ход персонаж может совершить одно действие полного хода либо несколько менее

продолжительных (см. раздел «Действия в бою» на стр. 244, где подробно описаны доступные действия).

Когда в правилах используется выражение «полный раунд» или «один раунд», это означает промежуток времени от определённого значения инициативы в одном раунде до того же значения инициативы в следующем. Эффекты, которые длятся определённое количество раундов, перестают действовать ровно перед тем значением инициативы, на котором они начали действовать. Так, заклинание с длительностью в 1 раунд, сотворённое персонажем со значением инициативы 14, завершится в следующем раунде сразу же перед тем, как персонажи с инициативой 14 начнут действовать.

Предбоевой раунд

Если в начале боя персонаж ещё не осведомлён о присутствии противников, а они о нём уже знают, он не предпринимает действий в предбоевом раунде. Обычно это определяется проверками Внимания, а реже другими (в зависимости от ситуации). Такие персонажи получают штрафы, пока не совершат действие в бою.

Если в начале сражения о присутствии противников осведомлена только часть участников, до обычных боевых раундов происходит предбоевой раунд. В нём все, кто уже осведомлены о присутствии противников, могут в убывающем порядке инициативы совершить основное или сопутствующее действие. В течение предбоевого раунда можно совершать и быстрые действия.

Если все противники знают друг о друге (или никто ни о ком не знает), предбоевого раунда не происходит.

Бездействие в предбоевом раунде: те, кто ещё не осведомлены о начале боя, считаются застигнутыми врасплох (см. стр. 273), получая штраф –2 к КБ. Когда персонаж сориентировался в ситуации и совершил действие, он больше не считается застигнутым врасплох из-за этого.

Кто может действовать в предбоевом раунде?

Если в начале боя о наличии противников осведомлена только часть присутствующих, происходит предбоевой раунд. Иногда врасплох получается застичь всех противников, иногда никого, а иногда только некоторых. Случается, что некоторые представители обеих сторон оказываются застигнутыми врасплох. Если вам удастся незаметно подобраться к противнику и внезапно атаковать его, вы получите серьёзное преимущество — это один из способов уравнять шансы в бою с сильным противником, если ваш персонаж полагается на скрытность.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ

Здесь описываются понятия, необходимые для ознакомления с основными элементами боя: атакой и защитой. На стр. 244 в разделе «Действия в бою» подробно разобраны все действия, которые персонажи могут совершать во время сражения.

КОГО Я МОГУ АТАКОВАТЬ?

Обычно бой происходит на тактическом поле, разделённом на клетки со стороной 1 дюйм, каждая из которых отображает область 5×5 футов. На поле стоят миниатюры, изображающие персонажей и чудовищ. Большая часть персонажей и многие чудовища занимают одну пятифутовую клетку, но некоторые особо крупные существа располагаются сразу на нескольких. Занимаемое персонажем пространство обычно называется его клеткой (или клетками) — для существ среднего размера эти термины взаимозаменяемы. В разделе «Размеры и занимаемое пространство» на стр. 255 они разобраны более подробно.

Если вы используете дистанционное оружие, вы можете атаковать практически любого противника, которого видите на поле, но чем противник дальше, тем сложнее в него попасть. При использовании оружия ближнего боя вы можете атаковать противника в любой контролируемой вами клетке, то есть на любой клетке рядом с вами (в том числе и по диагонали). Если ваша зона досягаемости больше, вы сможете атаковать и противников, расположенных чуть дальше от вас. Подробнее об этом можно прочесть в разделе «Зона досягаемости и контролируемые клетки» на стр. 255.

ПРОВЕРКА АТАКИ

«Проверкой атаки» (также «проверкой попадания» или просто «атакой») называется бросок, который вы делаете (обычно в свой ход), чтобы определить, попала ли ваша атака (дистанционная или в ближнем бою) по противнику. Совершая атаку, вы бросаете d20 и к результату броска прибавляете свой модификатор атаки (см. «Дистанционные атаки» и «Атаки в ближнем бою» ниже, а также «Базовые модификаторы атаки и урона» во врезке на стр. 241) и иные модификаторы от классовых особенностей, черт и тому подобного. Если ваш результат оказывается равным или превышающим класс брони противника, вы попадаете и наносите урон.

Дистанционные атаки

Для совершения дистанционной атаки используется дистанционное оружие, которым вы атакуете противника на расстоянии. Если вы атакуете метательным оружием, ваш модификатор дистанционной атаки равен вашему модификатору Силы + БМА (определяется вашим классом и уровнем; см. главу 4). В остальных случаях ваш модификатор дистанционной атаки равен вашему модификатору Ловкости + БМА.

Дистанционные атаки по противнику, находящемуся за пределами оптимальной дистанции, получают штраф (см. «Штрафы за дистанцию» на стр. 245).

Атаки в ближнем бою

Для совершения атаки в ближнем бою используется оружие ближнего боя, которым вы атакуете противника рядом. Модификатор атаки в ближнем бою равен вашему модификатору Силы + БМА (определяется вашим классом и уровнем, подробнее см. главу 4).

Автоматические промахи и попадания

Если при атаке на d20 выпадает 1 («натуральная единица»), то это всегда промах. Если на d20 выпадает 20 («натуральная двадцатка»), то это всегда попадание. Кроме того, натуральная двадцатка также дает шанс критического удара (см. «Критические удары» на стр. 245).

КЛАСС БРОНИ (КБ)

Ваш класс брони (КБ) показывает, насколько сложно противнику ранить вас. Значение КБ означает минимальный результат проверки атаки, который нужен, чтобы попасть по вам и нанести урон. КБ делится на два вида: энергетический класс брони (ЭКБ) и кинетический класс брони (ККБ). При любом упоминании КБ (включая бонусы и штрафы к КБ) подразумеваются оба вида КБ сразу, если не указано иное.

ЭКБ и ККБ в основном зависят от модификатора вашей брони (чаще всего — от надетого на вас защитного обмундирования) и модификатора вашей Ловкости. ЭКБ и ККБ вычисляются по следующей формуле: 10 + модификатор ЭКБ или ККБ брони (в зависимости от того, что определяется) + модификатор Ловкости.

Большинство видов брони дают отдельные модификаторы к ЭКБ и ККБ, но могут ограничивать модификатор Ловкости. Кроме того, к КБ применяется множество модификаторов, получаемых от классовых особенностей, черт, обстоятельств и так далее. Подробнее об этом можно прочесть на стр. 266.

Энергетический класс брони (ЭКБ)

ЭКБ показывает, насколько хорошо вы защищены от атак, наносящих исключительно энергетический урон (например, звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством). Если атака противника наносит только энергетический урон (допустим, он выстрелил из лазерного пистолета), он сравнивает результат проверки атаки с вашим ЭКБ. ЭКБ также может защищать от некоторого оружия и эффектов, использующих магическую или иную энергию особого типа, — это указывается в их описании.

Кинетический класс брони (ККБ)

ККБ показывает, насколько вы защищены от атак, наносящих физический урон в результате удара. К таким атакам обычно относятся те, что наносят дробящий, колющий или режущий урон (такие атаки называются «кинетическими»), а также урон, получаемый от падения, сдавливания и сокрушения. Когда атака противника наносит такой урон (допустим, он использует нож-звезду), он сравнивает результат проверки атаки с вашим ККБ, причём даже в том случае, если атака дополнительно наносит энергетический урон.

УРОН

При успешном попадании вы наносите врагу урон. Полученный урон сперва уменьшает ПЖ цели и только потом — ПЗ (см. «Ранения и смерть» на стр. 250). В большинстве случаев величина наносимого урона зависит от вашего оружия, но он

может быть увеличен, к примеру, чертой Привычное оружие (см. стр. 160) и рядом других способностей. Помимо наносимого урона, некоторое оружие и способности могут подвергать цель воздействию дополнительных эффектов.

Модификатор Силы

Когда вы успешно проводите атаку метательным оружием или оружием ближнего боя, вы добавляете модификатор Силы к результату проверки урона. К проверкам урона гранат и неметательного дистанционного оружия модификатор Силы не добавляется.

Умножение урона

Иногда, например при критическом ударе (см. стр. 245), урон увеличивается в несколько раз. В этом случае вы не умножаете результат проверки урона на указанный множитель, а бросаете кости для определения урона указанное количество раз, прибавляя каждый раз к полученному результату все модификаторы, а затем складываете результаты. Если вы производите умножение урона более одного раза, то умножается лишь исходный бросок, а не промежуточные результаты: если два эффекта удваивают ваш урон, вы бросаете кости для определения урона (и прибавляете модификаторы) трижды: один исходный бросок плюс по одному броску за каждое удвоение.

Минимальный урон

Если в результате штрафов урон становится меньше 1, попадание всё равно наносит 1 пункт несмертельного урона (см. «Несмертельный урон» на стр. 251–252).

Урон характеристикам

Некоторые существа и магические эффекты наносят временный или постоянный урон характеристике, понижая её значение, и могут уменьшить её модификатор, влияя тем самым на ряд параметров и проверок. См. «Урон характеристикам, штрафы, потеря пунктов и отрицательные уровни» на стр. 252.

Пункты живучести и здоровья

Когда вы получаете урон, сперва снижаются ПЖ, и лишь когда их не останется — ПЗ. Когда ваши ПЗ уменьшаются до 0, вы теряете сознание, оказываетесь при смерти и каждый раунд теряете 1 ПР, если не стабилизируетесь. Если у вас 0 ПР и вы должны их потерять (по любой причине), вы умираете. Например, если у вас было 6 ПЖ и вы получили 9 урона, ваши ПЖ снижаются до 0, вы теряете 3 ПЗ и весь последующий урон напрямую снижает ваши ПЗ до тех пор, пока вы не восстановите ПЖ. Более подробно об этом можно прочесть в разделе «Ранения и смерть» на стр. 250.

Испытания

Подвергаясь всевозможным магическим и прочим воздействиям, вы, как правило, получаете возможность пройти испытание, чтобы избежать их эффекта или ослабить его. При прохождении испытания вы бросаете d20, добавляя базовый модификатор испытания (определяется классом и уровнем, см. главу 4) и модификатор соответствующей характеристики (см. ниже). Кроме этого, на испытания влияют способности, черты и различные предметы. Если результат испытания равен его сложности (СЛ) или превышает её, оно считается успешно пройденным.

Базовые модификаторы атаки и урона

Для большего удобства мы приводим базовые формулы для расчёта модификаторов дистанционных атак и их урона, а также атак и урона в ближнем бою. К проверкам атаки и урона может применяться множество модификаторов от черт, классовых особенностей, обстоятельств и так далее. Подробнее модификаторы описаны на стр. 266.

Дистанционная атака

Базовый модификатор атаки (БМА) + модификатор Ловкости – штрафы за дистанцию (см. стр. 245)

Дистанционная атака метательным оружием

Базовый модификатор атаки (БМА) + модификатор Силы – штрафы за дистанцию (см. стр. 245)

Дистанционный урон

Урон оружия

Дистанционный урон при использовании метательного оружия

Урон оружия + модификатор Силы

Атака в ближнем бою

Базовый модификатор атаки (БМА) + модификатор Силы

Урон в ближнем бою

Урон оружия + модификатор Силы.

Типы испытаний

Существует три типа испытаний — Воли, Реакции и Стойкости.

Воля

Эти испытания отражают вашу способность сопротивляться влиянию на разум и многим магическим воздействиям. Для них применяется модификатор Мудрости.

Реакция

Эти испытания отражают вашу способность уклоняться от различных атак, воздействующих на область, а также избегать внезапных опасностей. Для них применяется модификатор Ловкости.

Стойкость

Эти испытания отражают вашу способность переживать длительные или резкие физические нагрузки на организм. Для них применяется модификатор Выносливости.

Испытания в процессе игры

В этом разделе объясняется, как рассчитать сложность испытания, результат испытания, а также рассказывается о других связанных с ними ключевых элементах.

Сложность испытания (СЛ)

СЛ испытания зависит от эффекта, против которого оно проходится. Для большинства классовых особенностей СЛ создаваемых ими эффектов равна 10 + половина значения уровня в соответствующем классе + модификатор ключевой характеристики.

В случае заклинаний СЛ равна 10 + круг заклинания + модификатор ключевой характеристики. На стр. 181 указаны СЛ для особых свойств оружия и эффектов критических ударов. В описании предметов обычно указываются СЛ испытаний против их эффектов.

Автоматические провалы и успехи

Если при испытании на d20 выпадает 1 («натуральная единица»), то это всегда провал, а если 20 («натуральная двадцатка»), то это всегда успех.

Добровольный отказ от испытания

Вы можете добровольно отказаться от испытания и подвергнуться действию эффекта заклинания в полной мере. Даже персонажи, обладающие устойчивостью к магии (УкМ), при желании способны подавить эту способность (но для этого требуется основное действие, см. стр. 265).

Успешное прохождение испытания

Когда вы успешно проходите испытание против эффекта, не имеющего явного физического проявления, вы смутно ощущаете какое-то враждебное воздействие, но при этом не получаете возможности распознать его истинную природу. Если существо успешно прошло испытание против направленного на него вашего эффекта, вы сразу это чувствуете. Вы не ощущаете ничего особенного, когда существо проходит испытание против вашего эффекта, не направленного исключительно на него.

Основная терминология испытаний

Как правило, если заклинание, предмет или эффект причиняет вред, жертва может пройти испытание, чтобы частично или полностью избежать неблагоприятного воздействия. Строка «Испытание» в описании указывает, какое испытание нужно пройти и что происходит в случае успеха. Если в строке «Испытание» написано «нет», эффект не даёт возможности пройти испытание.

Отменяет

Эффект вообще не срабатывает для вас, если вы успешно проходите испытание.

Ослабляет

Эффект срабатывает, но при успехе вы подвергаетесь ослабленному воздействию, указанному в описании.

Уменьшает урон вдвое (или ½ урона)

Эффект наносит половину обычного урона, если вы успешно прошли испытание.

Разоблачает

Успешно пройденное испытание позволяет вам игнорировать эффект (обычно указывается для различных иллюзий).

(Предмет)

Наносящие урон эффекты обычным образом влияют на бесхозные предметы, но не причиняют урона (если не указано иное) предметам, которые существа держат в руках или имеют при себе. Все не наносящие урон эффекты влияют на предметы, только если в их описании это указано (чаще всего это заклинания) или если в их строке «Испытание» написано «(предмет)». Итоговый модификатор предмета для испытаний Стойкости, Реакции и Воли равен его уровню (см. стр. 167). Если вы держите предмет в руках или носите на себе, то можете использовать либо свой модификатор испытания, либо модификатор испытания предмета — учитывается тот, что выше. Бесхозные предметы 0 уровня автоматически проваливают испытания.

(Безвредно)

Обычно встречается в описании безвредных заклинаний. Такое заклинание, как правило, имеет положительный эффект, а не причиняет вред, но вы можете пройти испытание даже в этом случае, если пожелаете.

Проверки характеристик

Иногда вам может потребоваться пройти проверку характеристики: Силы, Ловкости, Выносливости, Интеллекта, Мудрости или Харизмы. В этом случае вы бросаете d20 и добавляете модификатор соответствующей характеристики. Если модификатор отрицательный, вы вычитаете его модуль из результата броска.

Прочие термины

Помимо основных терминов игровой механики и параметров, описанных выше, в Starfinder часто применяются следующие понятия.

Противники и союзники

Иногда для применения способности требуется противник или союзник, например для некоторых импровизаций посланника. Если не указано иное, вы считаетесь собственным союзником. При определении союзников и противников решающее слово остаётся за ведущим. Вы не можете объявить члена своей группы противником, а противника — союзником, чтобы воспользоваться особой способностью.

Достойные противники

Ведущий может (и должен) объявлять, что противник слишком слаб, чтобы представлять какую-либо угрозу, если вы желаете применить эффекты, дающие вам преимущества, когда вы совершаете определённые действия в отношении противника и наоборот. Например, способность посланника воодушевляющее слово позволяет ему восстановить ПЖ союзника, когда тот находится в опасности; если из всех противников уцелел только сломанный робот, способный наносить лишь 1 урон каждый раунд, ведущий просто обязан объявить, что тот не является достойным противником, потому что в ином случае союзник сможет восстановить часть ПЖ и ему не придётся ни отдыхать, ни тратить ПР, хотя, по сути, ему ничего не угрожает. Если ваш уровень превышает КО противника на 4 или более, тот не считается достойным.

Ношение брони

Большинство классов даёт возможность носить лёгкую броню. Те из них, кто подготовлен для ближнего боя, например солдаты, умеют носить и тяжёлую. Если вы надели броню, которую не умеете носить, то получаете штраф –4 к КБ.

Силовая броня

Персонаж может обучиться ношению силовой брони, взяв черту Ношение силовой брони (см. главу 6) или используя классовую особенность. Если вы не умеете носить силовую броню, это влечёт более серьёзные штрафы по сравнению с другими типами брони. В этом случае вы получаете штраф –4 к КБ, считаетесь

застигнутым врасплох, сбитым с цели (см. стр. 273 и 276) и двигаетесь с половиной скорости. Если у брони есть особый тип перемещения (например, полёт), вы не можете им пользоваться.

Многократное умножение

Когда вам требуется умножить значение или бросок несколько раз, то множители (×2, ×3 и так далее) не умножаются друг на друга, а суммируются. Результирующий множитель уменьшается на 1 за каждую операцию умножения. Например, при двойном ×2 результат будет такой же, как если бы вы умножили значение на 3 (или трижды бросили кости для определения урона), а не на 4.

Округление

Если вам требуется округлить какое-то значение, округляйте его вниз, если не указано иное. Например, если вам требуется взять половину от 7, результатом будет 3.

Обращение с оружием

Представители большинства классов умеют обращаться с простым оружием ближнего боя и короткоствольным оружием. Боевые классы, такие как солярион и солдат, умеют обращаться и с другими видами оружия — в описании классов указано, с какими именно. Все персонажи умеют обращаться со своим естественным оружием, если оно есть (например, удар когтями или укус). Если вы используете оружие, обращаться с которым не умеете, то получаете штраф –4 к проверкам атаки, а СЛ испытаний против особых эффектов этого оружия также уменьшается на 4.

Привычное оружие

На третьем уровне все классы привыкают к определённым типам вооружения и наносят ими больше урона. См. описание черты «Привычное оружие» на стр. 160.

Используемое оружие

Когда в правилах упомянуто используемое оружие, имеется в виду, что вы держите его нужным количеством рук и можете использовать для атаки. Например, если вы держите короткоствольное оружие или одноручное оружие ближнего боя в руке, вы используете его. Если вы держите в одной руке двуручное или длинноствольное оружие или если оружие находится в кобуре или ножнах, вы его не используете.

Переброс костей и двойные броски

Некоторые способности позволяют перебросить кости, если первый бросок был неудачным, — обычно при проверках атаки, навыков и прохождении испытаний. Если в описании способности не указано иное, вы должны принять решение о переброске после броска игральной кости, но перед тем, как ведущий объявит результаты, или перед тем, как вы объявите о решении применить другую способность. Результат переброса применяется только в случае, если он лучше.

Ряд способностей позволяет вам бросить кости дважды и взять лучший результат, но вы должны принять решение о двойном броске до его совершения. Некоторые способности позволяют вам заставить противника совершить двойной бросок и взять худший результат, об их применении тоже следует объявить до броска.

В большинстве случаев после применения способности, позволяющей перебросить кости или совершить двойной бросок (в том числе заставить противника сделать это), к этому же броску нельзя применить другую схожую способность, но существуют и исключения. Если персонаж заставляет противника бросить кости дважды и взять худший результат, противник может использовать способность, позволяющую бросить кости дважды и взять лучший результат.

Обратное также верно — вы можете нивелировать преимущество противника, бросающего кости дважды, чтобы взять лучший результат, заставив его бросать дважды, чтобы взять худший результат.

В обоих описанных случаях способности отменят друг друга и будет совершён только один бросок, на который нельзя повлиять способностями, позволяющими перебросить кости.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Здесь описаны разнообразные действия, которые персонаж может предпринять в бою. Для удобства все действия сгруппированы по типу во врезке «Действия в бою».

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

От типа действия зависит, какая именно часть шестисекундного раунда уходит на его совершение. Существует пять типов действий: основные, сопутствующие, действия полного хода, быстрые и ответные.

В течение обычного раунда вы можете совершить либо основное, сопутствующее и быстрое действие, либо одно действие полного хода. Быстрые действия совершаются достаточно редко, но иногда они нужны для применения особой способности или классовой особенности. Вместо основного действия вы всегда можете совершить сопутствующее или быстрое, а вместо сопутствующего — быстрое. Кроме этого, в каждом раунде вы можете совершить одно ответное действие, даже не в свой ход, но для этого нужно выполнение определённых условий. Кроме этого, существуют и другие действия, не попадающие в описанные категории.

Ключевые боевые действия

Описанные действия совершаются в бою чаще всего и необходимы, чтобы персонаж сражался максимально эффективно.

Основное действие

Совершение основного действия — обычно самая значимая часть вашего хода. Основные действия требуются для атаки, сотворения заклинания или применения способности.

Сопутствующее действие

Совершение сопутствующего действия позволяет вам действовать тактически. Такие действия чуть менее важны, чем основные, но без них успеха в бою не достичь. Обычно сопутствующее действие используется, чтобы переместиться в пределах значения своей скорости (см. «Скорость» на стр. 255).

Быстрое действие

Совершение быстрого действия отнимает очень мало времени. Они используются достаточно редко. Например, падение на пол — быстрое действие.

Действие полного хода

Действие полного хода занимает весь ваш ход — когда вы совершаете его, у вас не остаётся времени на основные, сопутствующие или быстрые действия. Чаще всего такое действие используется для совершения полной атаки.

Ответное действие

Ответное действие можно совершить даже не в свой ход. Внеочередная атака (см. стр. 248) — самое распространённое ответное действие, его могут совершать все персонажи, вне зависимости от класса. Прочие ответные действия требуют принадлежности к определённому классу или наличия некоторых особых способностей. Ответные действия можно совершить только при выполнении условий, указанных в их описании.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Основное действие
- Атака (в ближнем бою или дистанционная)
- Боевые манёвры
- Включение или активация предмета
- Глухая оборона
- Концентрация на поддержании заклинания
- Отвлекающий огонь
- Прекращение действия заклинания
- Прикрывающий огонь
- Применение особых способностей
- Сотворение заклинания
- Уход в защиту
- Финт

Действие полного хода
- Атака с разбега
- Бег
- Добивающий удар
- Отступление
- Полная атака
- Уход в защиту

Ответное действие
- Внеочередная атака

Сопутствующее действие
- Вставание (из положения «распластан»)
- Выхватывание или убирание оружия
- Направление или перенаправление эффекта
- Операции с предметами
- Осторожный шаг
- Перезарядка оружия
- Перемещение в пределах скорости
- Перемещение ползком

Быстрое действие
- Падение на пол
- Смена хвата

Прочие действия
- Выжидание
- Выпускание из рук предмета
- Короткая фраза
- Подготовленное действие
- Применение навыка

Ограничение на действия

В некоторых ситуациях вы оказываетесь неспособны совершить полный набор действий в раунд (например, вас парализовали каким-либо заклинанием или вы действуете в предбоевом раунде). Ситуация или способность, ограничивающая ваши действия, обычно содержит указания на то, какие действия вам доступны, а какие — нет. Вы не вправе совершать действие полного хода, если не можете совершить основное, сопутствующее и быстрое действия.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Большинство действий, которые персонажи совершают помимо перемещения, считаются основными. Ниже приведены их примеры.

Атака

Совершение одиночной атаки — основное действие.

Атаки в ближнем бою

Обычным оружием ближнего боя вы можете атаковать противника на соседней клетке. Вы добавляете модификатор своей Силы к проверкам попадания и урона в ближнем бою.

У некоторых видов оружия в описании (см. главу 7) указано, что оно «длинное», а у определённых чудовищ может быть увеличенная естественная зона досягаемости. Обычно такие чудовища и персонажи с длинным оружием могут атаковать любого

врага в пределах своей зоны досягаемости (см. «Зона досягаемости и контролируемые клетки» на стр. 255).

Дистанционные атаки

Вы можете атаковать дистанционным оружием любую цель в пределах максимальной дальнобойности оружия и на линии досягаемости (см. стр. 270). Вы добавляете модификатор своей Ловкости к проверкам попадания (но не урона) дистанционных атак.

Дистанционные атаки метательным оружием

Вы можете атаковать метательным оружием или гранатами любую цель в пределах максимальной дальнобойности оружия и на линии досягаемости (см. стр. 270). Вы добавляете модификатор вашей Силы к проверкам атаки при использовании такого оружия, а если используете оружие со свойством «метательное», то прибавляете модификатор Силы и к проверкам урона. При использовании гранат модификатор Силы к проверкам урона не добавляется.

Атака метательным оружием с областью действия

При использовании метательного оружия с областью действия, например гранаты, вы целитесь не в какое-то конкретное существо, а в пересечение границ клеток тактического поля. Такая атака проводится против класса брони, равного 5.

Промах метательным оружием

В случае промаха метательное оружие падает на случайную клетку (или на пересечение границ клеток) возле вашей цели. Вы бросаете 1d8, чтобы определить, куда именно вы попали. Результат 1 означает недолёт (оружие падает на прямой линии между вами и целью, не долетев до неё), 2–8 — прочие направления, описывающие полный круг по часовой стрелке относительно цели, начиная с 1 — см. иллюстрацию. Дальность промаха равна 1d4 клеткам в данном направлении от цели. Например, вы промахнулись, метнув гранату. Вы бросаете 1d8 и получаете 1 — значит, граната не долетела до цели. Затем вы бросаете 1d4 и получаете 2: это означает, что граната упала на прямой линии между вами и нужным пересечением границ клеток, не долетев до него 2 клетки.

Штрафы за дистанцию

В параметрах дистанционного оружия (см. главу 7) указывается его шаг дистанции: если цель дистанционной атаки находится за пределами первого шага дистанции оружия, вы получаете штраф –2 к проверке атаки за каждый (даже неполный) шаг дистанции после первого.

Максимальная дальнобойность для большинства дистанционного оружия равна десяти шагам дистанции (величине шага дистанции, умноженной на 10), а для метательного — пяти. У некоторых видов оружия значение максимальной дальнобойности отличается — в этом случае оно указано в описании.

Критические удары

Когда при атаке на d20 выпадает 20 («натуральная двадцатка»), атака считается успешной вне зависимости от КБ цели. Если при этом итоговый результат проверки атаки равен или превышает ЭКБ или ККБ (в зависимости от атаки), вы наносите критический удар. При критическом ударе вы дважды бросаете кости для определения урона (добавляя все модификаторы и урон от особых способностей) и складываете результаты. Некоторые виды оружия в этом случае не только наносят цели двойной урон, но и подвергают её действию особых эффектов (см. стр. 182).

Если итоговый результат меньше соответствующего КБ цели, атака всё равно считается успешной, но наносит обычный урон.

Боевые манёвры

В качестве основного действия вы можете попытаться проделать один из описанных манёвров. Для проведения манёвра необходимо выбрать противника в пределах вашей досягаемости (или досягаемости оружия, если оно длинное) и совершить атаку в ближнем бою против ККБ противника + 8. При успехе вам удаётся провести манёвр и получить соответствующий результат.

Грязный приём

Вы совершаете подлую атаку, затрудняя действия цели. Вы можете, например, бросить песок в глаза противника, засунуть камень в сервоприводы робота или совершить схожее импровизированное действие, чтобы получить над врагом преимущество. Ваша цель получает одно из состояний (глухоту, дезориентацию, опутывание, потрясение, слепоту

или сбит с цели; состояния описаны на стр. 273–277) на 1 раунд плюс на 1 дополнительный раунд за каждые 5 пунктов, на которые результат вашей проверки атаки превосходит ККБ противника + 8. Противник может потратить сопутствующее действие, чтобы снять это состояние. Обычно грязный приём совершается как атака в ближнем бою, но с разрешения ведущего некоторые грязные приёмы можно совершать дистанционно, в этом случае вы получаете к атаке штраф –2 за каждые 5 футов между вами и целью.

Захват

Вы удерживаете цель на месте. Для проведения захвата вам нужна хотя бы одна свободная рука. Противник получает состояние «захват», означающее, что он не может переместиться с занимаемой клетки, а также дополнительные штрафы, если не использует основное действие, чтобы попытаться взять в захват вас (тогда состояние «захват» получите вы), или не применит Акробатику, чтобы освободиться. В случае если результат вашей проверки атаки равен или превышает ККБ противника + 13, он вместо этого получает состояние «обездвиживание» и не может совершать никаких действий, для которых требуется двигать конечностями, кроме попыток освободиться.

Состояния обездвиживания и захвата сохраняются до конца вашего следующего хода. Чтобы продлить их действие, необходимо провести повторный манёвр захвата. Состояния немедленно снимаются, если вы отходите от захваченного противника. Вы не можете схватить или обездвижить более одной цели одновременно. Подробнее эти состояния описаны на стр. 274–275.

Когда вы продлеваете этот манёвр, вы можете снять с противника один легкодоступный предмет — обычно это что-то из его оружия или снаряжения (кроме надетой брони). При этом вы отпускаете противника из захвата.

Перестановка

Вы перемещаете противника на соседнюю с исходной клетку в пределах вашей зоны досягаемости. За каждые 5 пунктов, на которые результат вашей проверки атаки превосходит ККБ противника + 8, вы можете переместить его ещё на 5 футов, но всё перемещение должно проходить в пределах вашей зоны досягаемости. Нельзя перемещать противника через препятствие.

Если вы совершаете перестановку в качестве действия полного хода, вы можете переместиться на расстояние, равное тому, на которое вы переставили противника (но не более вашей скорости), перетаскивая противника вместе с собой.

Разоружение

Противник роняет на землю предмет, который держит в руках. Если одна из ваших рук свободна, вы можете подхватить ей этот предмет до того, как он коснётся земли.

Разрушение

Вы наносите урон предмету, который держит в руке или носит ваш противник, из числа тех, что легкодоступны для него (см. «Выхватывание или убирание оружия» на стр. 247). Наносимый урон снижается на величину твёрдости предмета (см. «Удары по предметам» на стр. 409).

Сбивание с ног

Если противник стоит на земле, он падает и оказывается распластанным. Когда противник находится в воздухе, он снижается на 10 футов и оказывается распластанным, если при этом коснулся земли. В условиях невесомости противник вместо этого начинает неконтролируемо вращаться. Состояния распластанности и неконтролируемого вращения описаны на стр. 275–276.

Таран

Вы отталкиваете противника назад на 5 футов. За каждые 5 пунктов, на которые результат вашей проверки атаки превосходит ККБ противника + 8, вы отталкиваете его ещё на 5 футов. Если противник наталкивается на препятствие, он останавливается на клетке перед ним.

Включение или активация предмета

Хотя большинство технологических и магических предметов, вроде кибернетической руки, включать не нужно, некоторые всё же этого требуют. Если не сказано иначе, включение предмета — основное действие.

Глухая оборона

Вы можете в качестве основного действия уйти в глухую оборону. В начале этого действия вы получаете +4 к КБ до начала своего следующего хода. Вы не можете сочетать глухую оборону с другими действиями, увеличивающими ваш КБ. Находясь в глухой обороне, нельзя совершать внеочередные атаки.

Концентрация на поддержании заклинания

На некоторых заклинаниях надо постоянно концентрироваться, чтобы они продолжали работать. Концентрация на заклинании — это основное действие (подробнее концентрация описана в разделе «Длительность» на стр. 270).

Отвлекающий огонь

В качестве основного действия вы можете отвлечь противника на линии досягаемости, совершив дистанционную атаку против КБ 15. При попадании вы не наносите урона, но союзник, который атакует этого противника до начала вашего следующего хода, получит к своей следующей атаке бонус +2 (ситуативный).

Прекращение действия заклинания

Прекращение работы заклинания — это основное действие (прекращаемые заклинания подробнее описаны в разделе «Длительность» на стр. 270).

Прикрывающий огонь

В качестве основного действия вы можете прикрыть огнём союзника, совершив дистанционную атаку против КБ 15. При попадании вы не наносите урона, но выбранный вами союзник получает бонус +2 (ситуативный) к КБ против следующей атаки существа на вашей линии досягаемости (см. стр. 270), совершённой до начала вашего следующего хода.

Применение особых способностей

Особые способности делятся на 3 категории: псевдозаклинания, а также экстраординарные и сверхъестественные способности. Чаще всего они сокращаются как (Пс), (Экс) и (Св) соответственно. Некоторые из этих способностей действуют длительно, а другие требуют активации. На стр. 262 особые способности разобраны более подробно, там же приведено описание некоторых из них.

Чаще всего активация особой способности требует основного действия, если она не действует длительно или в её описании

не указано иное. В редких случаях для активации может понадобиться сопутствующее действие или действие полного хода, но практически никогда — быстрое. Применение псевдозаклинания обычно провоцирует внеочередные атаки (см. стр. 248), если в его описании не указано иное.

Сотворение заклинания

Для сотворения большинства заклинаний требуется как минимум одно основное действие, а иногда и больше. Для заклинания со временем сотворения более 1 раунда требуется действие полного хода каждый раунд до тех пор, пока оно не будет завершено. Глава 10 целиком посвящена заклинаниям и магии.

Заклинания и внеочередные атаки

Сотворение заклинаний требует концентрации, для поддержания которой вы отвлекаетесь от обеспечения собственной безопасности. Когда вы творите заклинание на контролируемой противником клетке, вы провоцируете внеочередную атаку (см. «Внеочередная атака» на стр. 248), если в описании заклинания не указано иное — как в случае с некоторыми заклинаниями, требующими коснуться врага. Если внеочередная атака попадает и наносит урон, ваша концентрация нарушается, сотворить заклинание не удаётся, но оно вычитается из вашего дневного запаса. Подробнее о контролируемых клетках можно прочесть на стр. 255.

Уход в защиту

Совершая в качестве основного действия атаку, вы можете сражаться осторожно. При этом вы получаете +2 к КБ до начала своего следующего хода, но штраф –4 ко всем атакам в этом раунде.

Финт

Финт требует совершения основного действия. Чтобы произвести финт, вы должны пройти проверку Блефа со СЛ, равной 15 + 1,5 × КО противника (если у противника есть навык Проницательность, то СЛ равна его модификатору Проницательности + 10, если эта сумма больше). Против существ, не имеющих значения Интеллекта, финты не работают, и вы не можете взять 10 или взять 20 (см. стр. 133 главы 5) при проверке Блефа для финта. При успехе противник считается застигнутым врасплох для вашей следующей атаки по нему, проведённой до конца вашего следующего хода.

Сопутствующие действия

Большая часть сопутствующих действий не требует проверок, если нет осложняющих обстоятельств. Например, открытие двери потребует проверки только в том случае, если она заперта. Описанные ниже действия — сопутствующие.

Вставание

Вставание из положения «распластан» требует совершения сопутствующего действия.

Выхватывание или убирание оружия

Выхватывание оружия для использования в бою или убирание его, чтобы освободить руки, требует совершения сопутствующего действия. В это действие также входит включение или выключение оружия. Это относится и к другим подобным оружию предметам, например пультам управления и большинству используемых одной рукой инструментов или сенсоров, если вы носите их так, что они легкодоступны. Если предмет находится в рюкзаке или ином труднодоступном месте, используйте действие «операции с предметами» (см. ниже).

Исключение: если у вас БМА +1 или выше, вы можете выхватить или убрать оружие (или подобный предмет) совместно с совершением обычного перемещения в качестве единого сопутствующего действия.

Направление или перенаправление эффекта

Некоторая техника и заклинания позволяют вам перенаправлять их эффекты на новые цели или области. Перенаправление требует совершения сопутствующего действия, если в описании не указано иное.

Операции с предметами

Обычно перемещение предметов и иные простые операции с ними требуют сопутствующего действия. К ним относятся вынимание вещи из рюкзака или убирание её туда, перетаскивание тяжёлого предмета, поднимание вещи с земли и открывание незапертой двери.

Осторожный шаг

В качестве сопутствующего действия вы можете переместиться на 5 футов осторожным шагом. Он не провоцирует внеочередных атак (см. стр. 248), даже если противник контролирует вашу клетку (см. стр. 255).

Перезарядка оружия

Обычно перезарядка оружия с использованием находящихся под рукой боеприпасов требует сопутствующего действия, если не указано иное. Для перезарядки некоторых видов оружия может потребоваться другое действие (подробности указаны в их описании).

Перемещение

Простейшее перемещение — это передвижение на количество футов вплоть до значения вашей скорости (см. «Скорость» на стр. 255). Многие нестандартные способы перемещения также попадают в эту категорию, включая рытьё (со скоростью рытья, если она у вас есть), лазание и плавание (с использованием навыка Атлетика или со скоростью лазания или плавания, если она у вас есть) или полёт (с использованием навыка Акробатика, если вам доступно заклинание *полёт* или у вас есть скорость полёта). В разделе «Дополнительные типы перемещения» на стр. 258 вы можете прочесть об этом подробнее.

Перемещение ползком

Вы можете в качестве сопутствующего действия проползти 5 футов. Ползущий персонаж считается распластанным.

Быстрые действия

Совершение быстрых действий занимает гораздо меньше времени, чем совершение сопутствующих, но использовать их придётся не очень часто. Быстрые действия требуются для применения некоторых навыков, но для большинства особых способностей нужно больше времени.

Падение на пол

Вы можете упасть или быстро лечь на своей клетке (в положение «распластан») в качестве быстрого действия.

Смена хвата

Смена способа удержания оружия (например, если вы держали двуручное оружие в одной руке и решили использовать его, взяв в обе) требует быстрого действия.

Действия полного хода

Действие полного хода занимает весь ход персонажа и не позволяет совершить ни основное действие, ни сопутствующее, ни даже быстрое. Для совершения нижеперечисленных действий нужен полный ход.

Атака с разбега

Атака с разбега — действие полного хода, при котором вы перемещаетесь на расстояние вплоть до удвоенного значения вашей скорости и атакуете в ближнем бою. Если ваш БМА равен +1 или больше, вы также можете выхватить оружие прямо на ходу.

Атака с разбега имеет ряд ограничений. Вы должны переместиться не менее чем на 10 футов (2 клетки) по прямой и только в направлении выбранного противника (при этом можно двигаться и по диагонали). Для разбега вам нужен чистый прямой путь без препятствий или участков пересечённой местности до ближайшей клетки, с которой вы можете атаковать противника. Если эта клетка занята или на ней есть преграда, вы не можете атаковать с разбега, так же как и в случае, если на любой прямой линии, проведённой к этой клетке от начальной, есть хоть одна клетка, которая препятствует перемещению, замедляет его (например, пересечённая местность) или занята существом (даже союзником). Беспомощные существа атаке с разбега не мешают. Если в начале вашего хода противник не располагается на линии видимости (см. стр. 270), вы не можете атаковать его с разбега.

Атака после разбега: после перемещения вы совершаете в ближнем бою одиночную атаку со штрафом –2 и получаете –2 к КБ до начала своего следующего хода. Когда вы совершили атаку, ваше перемещение заканчивается. Некоторые классы, в частности солярион и солдат, обладают способностями, изменяющими атаку с разбега.

Бег

В качестве действия полного хода вы можете бежать. При беге вы перемещаетесь по прямой линии на расстояние вплоть до четырёхкратного значения вашей скорости, но при этом считаетесь застигнутым врасплох и провоцируете внеочередные атаки (см. ниже). Вы не можете бегать по пересечённой местности или если не видите, куда двигаетесь. Вы можете бежать количество раундов, равное значению вашей Выносливости. На стр. 258 описан бег на дальние дистанции.

Добивающий удар

Совершив действие полного хода, вы можете нанести беспомощному существу на соседней клетке добивающий удар. Вы автоматически попадаете и наносите критический удар. Если существо переживает урон, оно должно пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + ваш уровень персонажа или КО) и в случае провала умереть. Если существо невосприимчиво к критическим ударам, добивающий удар не наносит ему критического урона и критических эффектов и не заставляет проходить испытание.

Отступление

Отступление из ближнего боя требует действия полного хода. При этом вы можете переместиться на расстояние вплоть до удвоенного значения вашей скорости. Клетка, с которой вы начинаете отступление, считается не контролируемой никем из видимых вами противников, и вы не провоцируете их внеочередных атак при отступлении с этой клетки. Однако вы провоцируете внеочередные атаки невидимых существ. Вы не можете отступать, если слепы и не обладаете другими точными способами восприятия (например, слепозрением).

Если в процессе отступления вы выходите из другой контролируемой противником клетки, то провоцируете внеочередные атаки по обычным правилам. Подробнее о внеочередных атаках вы можете прочесть в разделе «Внеочередная атака» ниже.

Полная атака

В качестве действия полного хода вы можете предпринять две атаки со штрафом –4 к проверке попадания для каждой. Атаки вы можете совершать как одним оружием, так и разными, но скорость стрельбы некоторых видов вооружения настолько низка, что из них нельзя стрелять чаще одного раза в раунд, — такое оружие обладает свойством «громоздкое» (см. стр. 180).

Для некоторых видов оружия предусмотрены особые полные атаки — например, автоматический огонь. Для использования некоторых полных атак, например классовой особенности солдатский натиск, требуется спецподготовка.

Уход в защиту

Вы можете уйти в защиту в начале полной атаки. При этом вы получаете штраф –4 ко всем атакам в этот раунд (в дополнение к прочим штрафам полной атаки) и бонус +2 к КБ до начала своего следующего хода.

Ответные действия

Это особые действия, которые можно совершить даже не в свой ход, но только при выполнении определённых условий, указанных в описании. Вы не можете предпринимать ответных действий до того, как впервые подействуете в бою. В каждом раунде вы можете совершить лишь одно ответное действие, оно восстанавливается в начале вашего хода. Если в описании не указано иное, ответные действия, направленные исключительно на защиту, прерывают действие, ставшее условием для его выполнения: сперва выполняется ответное действие, затем выполняется действие-условие. В противном случае ответное действие совершается сразу же после действия-условия.

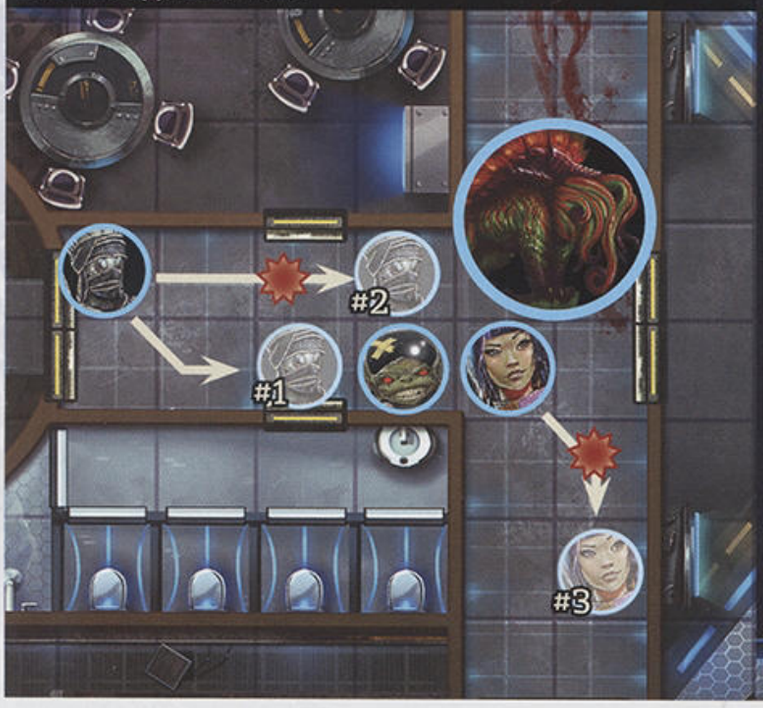
Самоё распространённое ответное действие, внеочередная атака, доступно для всех персонажей, но все прочие ответные действия требуют принадлежности к определённому классу, наличия черт или предметов.

Внеочередная атака

Это особая атака в ближнем бою, которую вы можете совершить против цели на контролируемой вами клетке (обычно это противник рядом), даже если сейчас не ваш ход. Подробнее о контролируемых клетках можно прочесть в разделе «Зона досягаемости и контролируемые клетки» на стр. 255). Вы можете использовать ответное действие, чтобы совершить внеочередную атаку в любом из трёх описанных случаев.

- Когда противник перемещается из контролируемой вами клетки любым способом, кроме осторожного шага (см. стр. 247) или отступления (см. выше).

ВНЕОЧЕРЕДНЫЕ АТАКИ



#1: Альтронус может безопасно пройти этим путем, не провоцируя внеочередных атак, поскольку он не перемещается через клетки, которые контролирует ксарик (с 10-футовой зоной досягаемости) или гоблин.

#2: Если Альтронус пойдёт этим путём (через клетки, контролируемые обоими противниками), он спровоцирует две внеочередные атаки.

#3: Наваси не просто передвигается, а отступает. В результате первая клетка, с которой она уходит, не считается контролируемой, и героиня может безопасно уйти от гоблина, но при уходе со второй клетки она провоцирует внеочередную атаку ксарика (с зоной досягаемости 10 футов). Вместо отступления Наваси может потратить сопутствующее действие на осторожный шаг и избежать внеочередных атак.

- Когда находящийся на контролируемой вами клетке противник совершает дистанционную атаку.
- Когда находящийся на контролируемой вами клетке противник творит заклинание или использует псевдозаклинание. Обратите внимание, что некоторые заклинания и псевдозаклинания не провоцируют внеочередных атак, поэтому перед совершением внеочередной атаки убедитесь, что вы действительно можете это сделать.

Внеочередные атаки совершаются перед действиями, которые их спровоцировали. Вы не получаете штрафов к проверке внеочередной атаки, если в этом раунде уже совершали полную атаку, но все прочие модификаторы атаки остаются в силе. Внеочередная атака никак не влияет на возможность совершения атак во время вашего хода.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

Описанные ниже действия достаточно важны, но используются не очень часто.

Выжидание

Если вы не можете решить, что предпринять в свой ход, то можете выждать и не делать ничего до того момента, пока не подействуют другие персонажи. Вы должны сообщить о решении выжидать до того, как совершите какое-либо действие во время своего хода (само выжидание действий не требует). После хода любого существа вы можете перестать выжидать и начать свой ход, при этом значение вашей инициативы до конца боя сдвигается к тому, при котором вы совершаете эти действия. Если вы совершили ответное действие во время предыдущего хода, а затем решили выжидать, вы восстанавливаете ответное действие уже в начале своего исходного хода, а не во время совершения действий после выжидания.

Выпускание из рук предмета

Вы в любое время можете выронить из рук любой предмет или предметы на свою или соседнюю клетку, не тратя на это действий.

Короткая фраза

На то, чтобы убедить кого-то при помощи навыков, требуются действия, но ни одно сражение, особенно научно-фантастическое, не обходится без боевых выкриков, острот и комментариев участников, поэтому вы можете произнести фразу разумной длины (какой именно — решает ведущий) даже не в свой ход, не тратя на это действий.

Подготовленное действие

В качестве основного действия вы можете подготовить основное, сопутствующее или быстрое действие и определить условия, при которых вы собираетесь его совершить. После этого вы можете в любой момент совершить это действие при соответствующих условиях, при этом значение вашей инициативы до конца боя сдвигается к тому, при котором вы совершили подготовленное действие. Если вы совершили ответное действие во время предыдущего хода, а затем решили подготовить действие, вы восстанавливаете ответное действие уже в начале своего исходного хода, а не во время совершения подготовленного действия.

Если подготовленное действие направлено исключительно на защиту (например, если вы собираетесь уйти в глухую оборону, когда враг, на которого вы смотрите, решит в вас выстрелить), вы действуете непосредственно перед действиями, ставшими условием для совершения ваших собственных. Во всех остальных случаях вы совершаете подготовленное действие сразу после действий, выбранных в качестве условия. Если вы дождались своего следующего хода, так и не совершив подготовленное действие, оно теряется, но вы можете подготовить его снова.

Применение навыка

Навыки могут применяться в самых разных обстоятельствах, и бой тому не исключение. Для применения навыка в бою обычно (но не всегда) требуется совершить действие, тип которого зависит от навыка и задачи, которую вы пытаетесь решить. В главе 5 вы можете прочесть обо всех навыках и задачах, которые можно решить с их помощью, а также о видах действий, которые для этого требуются.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ

Пункты здоровья (ПЗ) — показатель того, насколько сложно убить вашего персонажа. Сколько бы ПЗ ваш персонаж ни потерял, это никак его не ограничивает, пока количество его ПЗ не упадёт до 0. Кроме этого, у вас есть пункты живучести (ПЖ), которые работают аналогично ПЗ, но восстанавливаются гораздо проще и быстрее, а также пункты решимости (ПР), которые можно использовать, чтобы избежать верной смерти (подробнее ПР описаны на стр. 22).

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Чаще всего персонаж теряет ПЖ и ПЗ в результате полученного урона.

Пункты живучести

Пункты живучести отображают умение персонажа смягчать принимаемые удары, избегая серьёзных травм, или стойко их переносить. Они показывают, сколько урона способен вынести персонаж, прежде чем ему будет нанесён реальный ущерб: при получении урона сперва снижаются ПЖ, а лишь когда их не останется — ПЗ. Если у существа нет ПЖ, весь полученный урон вычитается сразу из ПЗ.

Пункты здоровья

ПЗ — жизненные силы персонажа, его способность переносить ранения. Когда количество ПЗ падает до 0, персонаж может умереть.

Эффекты от урона ПЗ

Полученный урон не мешает вам, пока количество ПЗ не упадёт до 0. Если полученный вами урон равен или превышает оставшиеся ПЗ, ваши ПЗ снижаются до 0, а вы теряете сознание и оказываетесь при смерти (см. ниже). При этом неважно, сколько ПЖ вы впоследствии восстановите (см. «Восстановление ПЖ» на стр. 251), если у вас всё ещё 0 ПЗ. ПЗ не могут упасть ниже 0 (но см. «Массированный урон» ниже).

Например, у Наваси 17 ПЗ и 1 ПЖ. Она получает 12 урона, но у неё остаётся 6 ПЗ и 0 ПЖ, так что она продолжает действовать обычным образом. В следующий свой ход противник наносит Наваси ещё 15 урона, её ПЗ падают до 0, и она оказывается без сознания и при смерти.

Массированный урон

Когда вы получаете урон от одной атаки, превышающий количество оставшихся у вас ПЗ, вы немедленно умираете, если излишний урон равен или превышает ваше максимальное количество ПЗ. Если у вас 0 ПЗ и вы получили урон от одной атаки, равный или превышающий ваше максимальное количество ПЗ, вы умираете.

Допустим, у Наваси максимум ПЗ равен 22, но в данный момент у неё 5 ПЗ и 0 ПЖ. Противник наносит ей 30 урона. Наваси снижает ПЗ до 0, излишний урон равен 25. Это значение превышает её максимальное количество ПЗ, поэтому Наваси умирает.

ПРИ СМЕРТИ

Когда ваши ПЗ снижаются до 0, вы при смерти. Персонаж при смерти немедленно оказывается без сознания и не может предпринимать никаких действий.

Находящийся при смерти каждый раунд теряет 1 ПР в конце своего хода. Если ПЗ персонажа снизились до 0 во время его хода (например, из-за внеочередной атаки, которую он спровоцировал), он начинает терять ПР только в конце своего следующего хода. Персонаж продолжает терять ПР, пока не умрёт или не стабилизируется (см. «Стабилизация» ниже).

СМЕРТЬ

Когда количество ваших ПЗ упало до 0, у вас нет ПР и вы не стабилизированы, вы умираете, когда должны потерять ПР (по любой причине). Если в момент, когда ваши ПЗ снижаются до 0, у вас 0 ПР, вы должны быть вылечены или стабилизированы в течение 1 раунда. Если к концу вашего хода в следующем раунде этого не произошло, вы умираете (см. состояние «Смерть» на стр. 277).

Кроме этого, вы можете умереть в случае, если ваша Выносливость падает до 0 из-за эффектов, наносящих урон характеристикам или вызывающих их потерю, или когда число полученных вами отрицательных уровней стало равно общему уровню персонажа (см. «Урон характеристикам, штрафы, потеря пунктов и отрицательные уровни» на стр. 252).

Некоторые могущественные заклинания, такие как *возвращение к жизни* или *мистическое исцеление* 4 круга, могут вернуть погибшего к жизни.

Смерть чудовищ и персонажей ведущего

У большинства чудовищ и персонажей ведущего нет ПР, поэтому в случае их смерти и ранения правила работают иначе. Когда ПЗ чудовища или персонажа ведущего падают до 0, он умирает, но если последний полученный урон был несмертельным (см. стр. 251), он теряет сознание. Если вам важно знать, когда именно чудовище умирает, например, если его надо взять живьём, ведущий может постановить, что, если ПЗ чудовища упали до 0 или ниже в результате смертельного урона, оно умрёт через 3 раунда, если его не добьют или не вылечат. Если у персонажа ведущего или чудовища есть ПР, ведущий сам выбирает, умрут ли они при 0 ПЗ или будут использованы обычные правила для персонажей.

СТАБИЛИЗАЦИЯ

Стабилизировать существо, находящееся при смерти, можно несколькими способами: например, оказав первую помощь, исцелив или потратив ПР. Стабилизированное существо перестаёт терять ПР и больше не находится при смерти, но пребывает без сознания с 0 ПЗ.

Первая помощь

Вы можете предотвратить потерю ПР и стабилизировать персонажа, находящегося при смерти, совершив проверку Медицины со СЛ 15.

Лечение

Вы можете предотвратить потерю ПР и стабилизировать персонажа, находящегося при смерти, при помощи любого лечения, например заклинания *первая помощь*. Если от лечения количество ПЗ этого персонажа увеличилось до 1 и более, он приходит в сознание и снова может полноценно действовать, как если бы количество его ПЗ никогда не опускалось до 0.

Использование ПР

Если вы находитесь при смерти, но обладаете достаточным запасом ПР, вы можете потратить их, чтобы стабилизироваться. Если

вы стабилизированы, вы можете потратить ПР, чтобы прийти в сознание и продолжить бой (см. ниже).

Стабилизация

Если вы находитесь при смерти, но обладаете достаточным запасом ПР, то можете в свой ход потратить ПР в количестве, равном четверти вашего максимального запаса ПР (минимум 1 ПР, максимум 3 ПР), чтобы немедленно стабилизироваться. Это означает, что вы более не при смерти, но находитесь без сознания с 0 ПЗ. Если у вас недостаточно ПР, вы не можете потратить их таким образом и продолжаете терять их согласно обычным правилам.

Продолжение боя

Если вы стабилизированы и обладаете достаточным запасом ПР или если потеряли сознание от несмертельного урона (см. ниже), то в начале своего хода можете потратить 1 ПР, чтобы восстановить 1 ПЗ. Вы приходите в сознание и можете остаток хода действовать как обычно. Вы можете тратить ПР на восстановление ПЗ, только если вы стабилизированы и у вас 0 ПЗ. Таким образом нельзя восстановить более 1 ПЗ. Вы не можете потратить ПР сперва на стабилизацию, а затем на продолжение боя в одном и том же раунде.

Продолжительная стабилизация

Если вы стабилизированы и находитесь без сознания, но у вас недостаточно ПР, чтобы продолжить бой, вы можете поправиться самостоятельно, хотя шансы на это невелики. По истечении часа с момента стабилизации вы должны совершить проверку Выносливости (см. «Проверки характеристик» на стр. 242). При результате в 20 и выше вы восстанавливаете 1 ПЗ и приходите в сознание. При результате от 10 до 19 вы не восстанавливаете ПЗ, но остаётесь в стабильном состоянии ещё на 1 час, после чего снова совершаете проверку Выносливости. При результате 9 и ниже вы умираете. Вы совершаете проверку Выносливости каждый час, пока не придёте в сознание или не умрёте. Если вы по прошествии 8 часов не умерли и не пришли в сознание, вы приходите в сознание и восстанавливаете по 1 ПЗ за уровень персонажа, как после ночи отдыха (см. «Естественное выздоровление» ниже).

Если вы стабилизированы и находитесь без сознания, но о вас заботится медик или целитель, он может каждый час совершать проверку Медицины со СЛ 15 перед тем, как вы будете делать проверку Выносливости. Если проверка Медицины успешна, вы получаете бонус +2 к проверке Выносливости, а если результат вашей проверки 9 и ниже, вы считаете его равным 10.

РЕЗУЛЬТАТ ПРОВЕРКИ ВЫНОСЛИВОСТИ	ПОСЛЕДСТВИЯ
20 и более	Вы восстанавливаете 1 ПЗ и приходите в сознание
10–19	Вы остаётесь в стабильном состоянии и повторяете проверку через час
9 и ниже	Вы умираете

Урон по стабилизированным и находящимся при смерти персонажам

Если вы при смерти, но у вас есть ПЖ, любой получаемый урон сперва снижает именно их. Когда вы впервые получаете урон ПЗ в каждом раунде (неважно, от атаки или продолжительного эффекта вроде кровотечения), вы теряете 1 ПР. Если вы получите дополнительный урон в этом раунде, то будете терять по 1 ПР всякий раз, когда одномоментно полученный вами урон (например, от одной атаки) превышает половину ваших максимальных ПЗ, но при этом меньше вашего максимального значения ПЗ (если урон выше или равен ему, вы немедленно умираете). Вы также немедленно умираете, когда должны потерять ПР, но их у вас больше не осталось.

Если вы получаете урон, когда стабилизированы и лежите без сознания, ваше состояние перестаёт быть стабильным — вы снова оказываетесь при смерти.

Лечение

Получившие урон персонажи могут восстанавливать ПЗ путём естественного выздоровления или с помощью магического или технологического лечения. После восстановления ПЗ персонажа не могут превышать его максимум ПЗ.

Восстановление ПЖ

Вы можете восстановить все потерянные ПЖ, потратив 1 ПР и отдохнув 10 минут, ни на что не отвлекаясь. За ночь отдыха (8 или более часов сна) вы также автоматически восстанавливаете ПЖ до максимума. ПЖ можно восстанавливать с помощью некоторых особых способностей.

Естественное выздоровление

За ночь отдыха (8 или более часов сна) вы восстанавливаете 1 ПЗ за уровень персонажа. Если ваш отдых прерывается, выздоровления этой ночью не происходит. Если вы отдыхаете и днём и ночью в течение 24 часов (соблюдая постельный режим), вы восстанавливаете 2 ПЗ за уровень персонажа.

Магическое и технологическое лечение

Разнообразные способности, устройства и заклинания могут восстанавливать ПЗ или ускорять естественное выздоровление. Если в описании не указано обратное, при этом восстанавливаются только ПЗ, но не ПЖ.

Ограничения на лечение

Вы не можете восстановить больше ПЗ или ПЖ, чем потеряли. Ваши текущие ПЗ или ПЖ не могут превышать ваш максимум ПЗ или ПЖ.

Лечение урона характеристикам

Временный урон характеристике снимается со скоростью 1 пункт за ночь отдыха (8 часов) для каждой характеристики. Если вы отдыхаете (соблюдая постельный режим) и днём и ночью в течение 24 часов, вы восстанавливаете по 2 пункта каждой характеристики. Потерянные пункты характеристик не восстанавливаются естественным образом. Подробнее о потере характеристик и уроне характеристикам можно прочесть на стр. 252.

Временные ПЗ

Существуют эффекты (например, силовые поля), дающие персонажу временные ПЗ. Такие ПЗ добавляются к его текущим ПЗ и ПЖ; любой нанесённый персонажу урон сначала вычитается из них. Остаток вычитается из ПЖ (а затем из обычных ПЗ). Если эффект, дававший временные ПЗ, заканчивается или рассеивается, любые оставшиеся временные ПЗ пропадают.

Когда временные ПЗ теряются, их нельзя восстановить, как обычные ПЗ или ПЖ, но у некоторых источников временных ПЗ есть собственные правила, позволяющие их восстанавливать.

Несмертельный урон

Несмертельный урон представляет собой повреждения организма, не несущие угрозы для жизни. Некоторое оружие наносит

исключительно несмертельный урон, а другое можно при желании переключить в несмертельный режим. Вы можете наносить смертельный урон несмертельным оружием и наоборот.

Нанесение несмертельного урона

Большинство атак, наносящих несмертельный урон, ничем не отличается от обычных: они так же наносят урон вашим ПЖ и ПЗ. Тем не менее, если несмертельный урон снизил ваши ПЗ до 0 или ниже, вы уменьшаете ПЗ ровно до 0 и теряете сознание, но при этом вы стабилизированы, а не при смерти.

Несмертельный урон от смертельного оружия

Вы можете нанести несмертельный урон оружием, которое обычно наносит смертельный, но при этом на вашу проверку атаки налагается штраф –4.

Смертельный урон от оружия, наносящего несмертельный урон

Вы можете нанести смертельный урон оружием, которое обычно наносит несмертельный, но при этом на вашу проверку атаки налагается штраф –4.

Урон характеристикам, штрафы, потеря пунктов и отрицательные уровни

Некоторые эффекты и атаки чудовищ могут пагубно влиять на ваши характеристики и даже добавлять отрицательные уровни. Если вы потеряли пункты характеристики или получили отрицательный уровень, вы можете больше не соответствовать требованиям некоторых черт и способностей и потерять возможность ими пользоваться.

Урон характеристикам

Некоторые чудовища могут наносить урон характеристикам, накладывая штрафы на значения одной или нескольких из них. Урон может накапливаться, поэтому необходимо отслеживать количество урона, нанесённое каждой характеристике.

Каждые два пункта урона, нанесённого характеристике, накладывают на её модификатор штраф –1 для всех связанных с ней проверок и параметров. Если количество урона, нанесённого характеристике, равно её значению, вы немедленно теряете сознание, пока полученный урон не станет меньше значения характеристики. Единственным исключением является Выносливость: если количество урона, нанесённого Выносливости, равно её значению, вы немедленно умираете.

Нанесённый характеристикам урон снимается со скоростью 1 пункт в день для каждой характеристики. От него можно избавиться с помощью заклинаний, таких как *низшее восстановление*.

Снижение модификатора характеристики в результате полученного ей урона влияет на её проверки и все проверки навыков, связанных с ней, а также на СЛ заклинаний и способностей, зависящих от этого значения. За каждые два пункта урона, нанесённого вашей ключевой характеристике, вы также теряете 1 ПР. Ниже указаны прочие проверки и испытания, изменяющиеся в результате снижения модификатора.

Сила: проверки атаки и урона, зависящие от Силы (обычно в ближнем бою или при использовании метательного оружия).

Ловкость: КБ, проверки атаки, зависящие от Ловкости (обычно для дистанционных атак), проверки инициативы и испытания Реакции.

Выносливость: испытания Стойкости. Кроме этого, за каждые два пункта урона, нанесённого Выносливости, вы теряете ПЖ в количестве, равном уровню вашего персонажа. Например, если персонаж 4 уровня получит 5 урона Выносливости, он потеряет 8 ПЖ.

Мудрость: испытания Воли.

Штрафы на характеристику

Некоторые заклинания и способности накладывают временный штраф на характеристику или её проверки. Это работает так же, как урон, но эти штрафы временные и не вызывают потерю сознания или смерть.

Потеря пунктов характеристики

Потеря пунктов гораздо опаснее урона характеристике, поскольку она постоянна и снижает непосредственно значение характеристики, а не накладывает штраф на модификатор. Потеря 1 пункта характеристики снизит модификатор, если в результате значение характеристики стало нечётным (если оно стало чётным, модификатор не меняется). При потере пункта характеристики необходимо пересчитать все связанные с ней параметры: например, вы можете потерять пункты в навыках, ПР, ПЖ и другие бонусы, полученные благодаря высокому значению характеристики. Если вы теряете пункты в разгаре боя, ведущий может до окончания боя считать это уроном характеристике, чтобы не замедлять игру пересчётом параметров. Потерянные пункты характеристик не восстанавливаются естественным образом, но их можно вернуть при помощи заклинания *восстановление*.

Если в результате потери пунктов любая ваша характеристика снижается до 0, вы теряете сознание, но если это была Выносливость, вы немедленно умираете.

Отрицательные уровни

Если у вас 1 или несколько отрицательных уровней, вы получаете различные штрафы и даже можете умереть. За каждый отрицательный уровень вы получаете –1 ко всем проверкам навыков и характеристик, атакам (включая боевые манёвры), КБ и испытаниям. Кроме того, вы уменьшаете текущее и максимальное количество ПЗ и ПЖ на 5 за каждый имеющийся у вас отрицательный уровень. Для расчёта всех параметров, зависящих от уровня (например, у заклинаний), считается, что у вас на 1 уровень меньше за каждый отрицательный уровень. Заклинатели при этом не теряют ячеек заклинаний. Если число отрицательных уровней равно общему уровню вашего персонажа (а в случае чудовища — его КО), вы умираете.

Отрицательные уровни носят временный характер, если в описании эффекта не указано, что они являются постоянными. Каждый день вы получаете шанс избавиться от временных отрицательных уровней, пройдя испытание, СЛ которого равна СЛ испытания для первоначального эффекта. Если отрицательные уровни получены из разных источников, вы должны проходить отдельное испытание для отрицательных уровней от каждого источника.

Эффекты некоторых способностей и заклинаний накладывают постоянные отрицательные уровни. Они действуют так же, как временные отрицательные уровни, с той разницей, что вы не получаете шансов избавиться от них при помощи испытаний. Постоянные отрицательные уровни сохраняются даже после того, как вы умерли и были возвращены к жизни. Они могут быть сняты с помощью таких заклинаний, как *восстановление*. Если число постоянных отрицательных уровней равно общему уровню вашего персонажа (а в случае чудовища — его КО), а вас воскрешают с помощью заклинаний *возвращение к жизни* или *мистическое исцеление*, вы остаётесь в живых три раунда, а затем снова умираете, если к вам за это время не применили заклинание *восстановление* или аналогичный эффект.

БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Некоторые обстоятельства влияют на ход боя, а также дают бонусы или штрафы к проверкам атаки или другим параметрам.

ВЗЯТИЕ В ТИСКИ

В ближнем бою вы получаете бонус +2 к проверкам атаки, если клетка противника контролируется (см. стр. 255) другим существом с противоположной границы или угла его клетки. При взятии в тиски считаются только те существа, которые контролируют занятую противником клетку, и бонус от взятия тиски не может превышать +2. Существа с зоной досягаемости 0 футов не могут брать противников в тиски.

В случае сомнений, взяли ли два персонажа, контролирующие клетку противника, его в тиски, проведите воображаемую линию через центры пространства, занимаемого каждым из атакующих. Если линия проходит через противоположные стороны либо углы занимаемого противником пространства, то противник взят в тиски.

Исключение: если берущий в тиски занимает более одной клетки, он получает бонус, если любая из занятых им клеток обеспечивает взятие в тиски.

ПЛОХАЯ ВИДИМОСТЬ

Причинами плохой видимости могут послужить как густой дым, так и ваша позиция на поле боя. Она ограничивает точные способы восприятия и может послужить причиной промаха. Противнику сложнее определить ваше точное местоположение и попасть в вас, если вы заняли выгодную позицию или находитесь в области действия создающего плохую видимость эффекта.

Чтобы определить, достаточно ли хорошо вас видно для дистанционной атаки противника, выберите угол его клетки. Если любая линия от этого угла к любому углу вашей клетки проходит через клетку или границу клетки, создающей плохую видимость, он плохо видит вас. Это же правило используется, когда существо атакует в ближнем бою цель, находящуюся не на соседней с ним клетке. Когда существо атакует соседнюю цель в ближнем бою, та считается плохо видимой, только если на всём занимаемом ей пространстве действует какой-то эффект, создающий плохую видимость.

Кроме того, некоторые эффекты создают плохую видимость для всех атакующих, вне зависимости от наличия каких-либо других ухудшающих видимость факторов.

Вероятность промаха из-за плохой видимости

Плохая видимость приводит к тому, что любая, казалось бы, успешная атака на самом деле может оказаться промахом. Это называется вероятностью промаха — обычно для плохой видимости она составляет 20%. Нападающий совершает атаку по обычным правилам. Затем, если он попал, защищающийся бросает d% (см. стр. 515) — если выпало 20 или меньше, атака завершается промахом. Несколько эффектов, дающих плохую видимость, не складываются.

Разные степени плохой видимости

Те или иные обстоятельства могут влиять на видимость как в лучшую, так и худшую сторону, соответственно изменяя вероятность промаха. Решение о том, насколько плохо видно персонажа, принимает ведущий.

Отсутствие видимости

Если противник может провести до вас линию досягаемости, но не линию видимости (см. стр. 270), то вы ему не видны. Он не может атаковать вас, если не видит, но вправе ударить по клетке, на которой, по его мнению, вы находитесь.

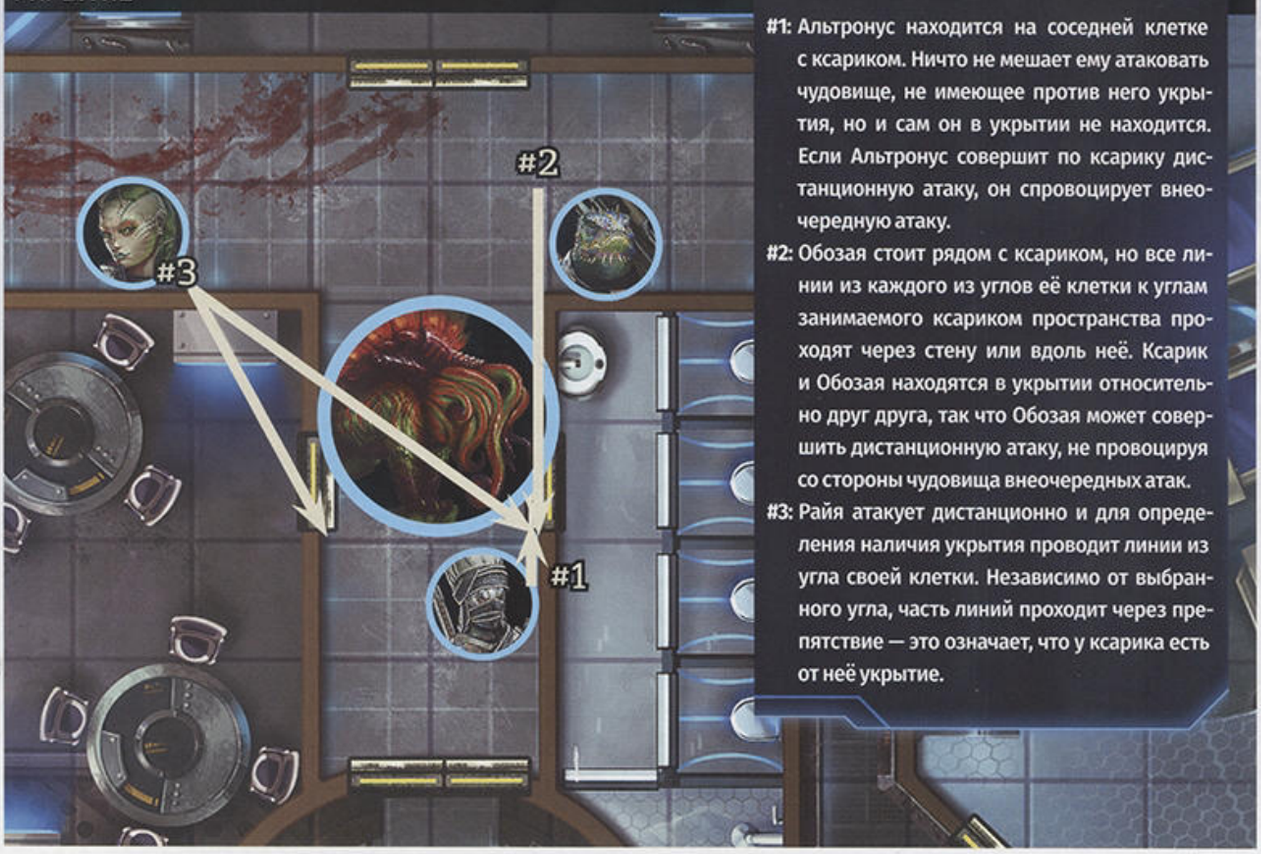
ВЗЯТИЕ В ТИСКИ

#1: Альтронус и Райя берут ксарика в тиски, потому что могут провести друг к другу линию, проходящую через противоположные стороны занимаемого ксариком пространства. Они оба получают +2 к атакам, направленным против чудовища.

#2: Обозая не берёт ксарика в тиски, так как не может провести до Альтронуса или Райи линию, которая проходила бы сквозь противоположные стороны занимаемого тем пространства. Обозая не может провести линию к Наваси, поскольку та не стоит на соседней с ксариком клетке и не контролирует клетки, на которых он находится.

#3: Космогоблин и ксарик берут Наваси в тиски, поскольку могут провести линию, проходящую через противоположные стороны клетки Наваси. Если бы Наваси не была в зоне досягаемости ксарика (и, соответственно, на контролируемой им клетке), ксарик с космогоблином не брали бы её в тиски.

УКРЫТИЕ



#1: Альтронус находится на соседней клетке с ксариком. Ничто не мешает ему атаковать чудовище, не имеющее против него укрытия, но и сам он в укрытии не находится. Если Альтронус совершит по ксарику дистанционную атаку, он спровоцирует внеочередную атаку.

#2: Обозая стоит рядом с ксариком, но все линии из каждого из углов её клетки к углам занимаемого ксариком пространства проходят через стену или вдоль неё. Ксарик и Обозая находятся в укрытии относительно друг друга, так что Обозая может совершить дистанционную атаку, не провоцируя со стороны чудовища внеочередных атак.

#3: Райя атакует дистанционно и для определения наличия укрытия проводит линии из угла своей клетки. Независимо от выбранного угла, часть линий проходит через препятствие — это означает, что у ксарика есть от неё укрытие.

Успешная атака по клетке, занятой противником, которого не видно, имеет вероятность промаха 50% (а не 20%, как при плохой видимости).

Игнорирование плохой видимости

Плохая видимость защищает не всегда. Темнота или низкий уровень освещённости не оказывают влияния, если у вашего противника ночное зрение. Персонажи с сумеречным зрением видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.

РАСПЛАСТАННОСТЬ

Если вы лежите на земле, вы распластаны. Распластавшись, вы получаете штраф –4 к атакам в ближнем бою. Кроме этого, вы получаете бонус +4 к КБ против дистанционных атак и штраф –4 к КБ против атак в ближнем бою. Если вас сбили с ног в невесомости, вы не распластываетесь, а начинаете неконтролируемо вращаться (см. стр. 275).

УКРЫТИЕ

Укрытие не всегда ограничивает точные способы восприятия, но существенно затрудняет попадание. Чтобы определить, есть ли у цели укрытие от ваших атак, выберите один из углов вашей клетки. Если хоть одна линия, проведённая из этого угла к любому углу занимаемого целью пространства, проходит через клетку или границу клетки, которая перекрывает линию досягаемости или даёт укрытие, либо через клетку, занятую другим существом, то у вашей цели есть укрытие. Укрытие даёт бонусы +4 к КБ и +2 к испытаниям Реакции против атак, проведённых с другой стороны укрытия. Обратите внимание, что эффекты типа «облако» могут огибать углы и игнорировать эти бонусы.

Укрытие и внеочередные атаки

Противник не может совершить внеочередную атаку, если у вас есть укрытие от его атак.

Низкие препятствия и укрытия

Низкое препятствие (например, стенка высотой не более половины вашего роста) даёт укрытие, но только существам в пределах 30 футов (6 клеток) от него. Атакующий может игнорировать эффекты такого укрытия, если он находится к нему ближе, чем цель.

Живое укрытие

Существа, в том числе противники, могут служить укрытием от дистанционных атак, давая вам бонус +4 к КБ. Однако такое укрытие не даёт бонусов к испытаниям Реакции и не позволяет прятаться за ним, совершив проверку Скрытности.

Частичное укрытие

Если существо имеет укрытие, но при этом его видно более чем наполовину, оно получает от укрытия всего +2 к КБ и +1 к испытаниям Реакции.

Надёжное укрытие

Иногда укрытие дает больше преимуществ к КБ и испытаниям Реакции — например, если это стена с бойницей. В таких случаях модификаторы укрытия удваиваются (до +8 к КБ и +4 к испытаниям Реакции).

Полное укрытие

Если у противника нет линии досягаемости до вас (см. стр. 270), у вас от него полное укрытие. Существа не могут атаковать цели, находящиеся в полном укрытии.

ТАКТИЧЕСКИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

При любом боевом столкновении очень важно представлять, где располагаются существа, в какой местности происходит сражение и какие предметы и препятствия расположены на поле боя. Правила перемещения проще применять, если используются тактическое поле и миниатюры. Сторона клетки тактического поля равна одному дюйму, а сама клетка соответствует области площадью 5×5 футов. В игре применяются 30-миллиметровые миниатюры (фигурка, соответствующая существу ростом в 6 футов, имеет высоту примерно 30 мм), приобрести которые можно на **paizo.com** или в магазинах настольных игр.

Приведённые ниже правила описывают перемещение в условиях обычной гравитации. Перемещения в невесомости подробно разобраны на стр. 401.

РАЗМЕРЫ И ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО

Существа в игре имеют разный размер и могут занимать разное количество клеток. Клетка или клетки, на которых располагается существо, называются «занимаемым пространством». Некоторые предметы также могут быть описаны с указанием соответствующего размера.

В игре существует девять категорий размера, определяющих занимаемое существом пространство: крошечный, миниатюрный, маленький, небольшой, средний, крупный, огромный, гигантский и колоссальный.

Маленькие, миниатюрные и крошечные существа

Такие существа занимают меньше одной клетки. Это означает, что на одну клетку их может поместиться больше одного. Маленькое существо обычно занимает пространство в 2,5×2,5 фута, и на одну клетку их помещается 4. Миниатюрных существ на одну клетку может поместиться до 25, а крошечных — до 100.

Небольшие и средние существа

Большинство персонажей игроков имеют небольшой или средний размер, занимая одну 5-футовую клетку.

Крупные, огромные, гигантские и колоссальные существа

Существа размером от крупного занимают больше одной клетки (за подробностями обратитесь к таблице 8–1 на стр. 256).

ЗОНА ДОСЯГАЕМОСТИ И КОНТРОЛИРУЕМЫЕ КЛЕТКИ

Зона досягаемости — это максимальное расстояние, на котором вы можете атаковать противника в ближнем бою.

Если вы используете оружие ближнего боя или можете совершить атаку в ближнем бою иным способом (например, естественным оружием), вы контролируете все клетки, на которых способны атаковать противников в ближнем бою, даже если сейчас не ваш ход (исключением являются безоружные удары — если вы атакуете голыми руками, у вас нет контролируемых клеток).

Обычно это относится ко всем клеткам, соседним с вашей (в том числе по диагонали). Некоторые действия противника, совершаемые в этой зоне, провоцируют вашу внеочередную атаку (см. стр. 248).

Естественная зона досягаемости существа указывает расстояние, на котором оно может атаковать в ближнем бою, если не использует длинное оружие. У небольших и средних существ естественная зона досягаемости составляет 5 футов. При использовании длинного оружия существо контролирует все клетки в пределах досягаемости оружия — в случае с небольшими и средними существами их зона досягаемости увеличится до 10 футов. Подробнее о длинном оружии можно прочесть на стр. 180 в главе 7.

Все существа, занимающие меньше одной клетки, обычно имеют естественную зону досягаемости 0 — это означает, что они не могут дотянуться до соседних клеток (если не используют длинное оружие) и не контролируют их, так что мимо них можно перемещаться, не провоцируя внеочередных атак. Для ближнего боя им надо входить на клетку противника, обычным образом провоцируя внеочередные атаки, брать в тиски они не могут. Вы можете атаковать существ, находящихся на одной с вами клетке, по обычным правилам.

У существ размером от крупного и больше естественная зона досягаемости обычно 10 футов и более. Как правило, такое существо имеет возможность совершить внеочередную атаку, когда вы к нему подходите, поскольку для атаки вам надо пройти через одну из контролируемых им клеток. Вы не провоцируете такую атаку, если делаете осторожный шаг. Если такое существо применяет длинное оружие, зона его досягаемости увеличивается ещё на 5 футов.

Если ваша зона досягаемости составляет 10 футов, вы контролируете и вторую клетку по диагонали (что является исключением из правила определения расстояния по диагонали; см. раздел «Диагонали» на стр. 256). Если зона досягаемости отличается от 10 футов, диагональные расстояния определяются по обычным правилам.

СКОРОСТЬ

Скорость — это параметр, определяющий, какое расстояние вы можете преодолеть, совершив одно сопутствующее действие. Ваша скорость зависит в основном от вашей расы и носимой брони, но на неё могут влиять магические эффекты и снаряжение. Тяжёлая броня и высокая нагрузка могут снизить скорость перемещения (см. разделы «Броня» и «Переносимый вес» в главе 7).

Если вы совершаете два действия-перемещения в раунд (иногда это называется «двойное перемещение»), вы можете преодолеть в два раза большее расстояние. Если вы весь раунд бежите (используя действие бега, см. стр. 248), то преодолеваете вчетверо большее расстояние.

Наземная скорость существа показывает, насколько далеко оно может переместиться по земле при помощи конечностей. Наземная скорость большинства существ среднего размера составляет 30 футов (6 клеток). Если существо может перемещаться иными способами — например, лазать или летать, соответствующие скорости отдельно указаны в его блоке параметров (см. раздел «Дополнительные типы перемещения» на стр. 258). Если в правилах указана скорость без уточнения типа перемещения, считается, что имеется в виду тип перемещения, используемый вами.

МАСШТАБ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ

Масштаб перемещений в игре может быть нескольких видов.

- **Тактические перемещения.** Применяются в бою, измеряются в футах (или пятифутовых клетках) в раунд.

- **Локальные.** Применяются при исследовании мест, измеряются в футах в минуту, но вы можете измерять их и в футах в раунд, если хотите.
- **Стратегические.** Применяются для перемещения на местности, измеряются в милях в час или милях в день.

Для звездолётов существуют отдельные масштабы перемещений для путешествий между планетами и системами и тактических перемещений в космическом бою.

Подробнее они описаны в разделах «Космические путешествия» на стр. 290 и «Космический бой» на стр. 316.

Способы перемещения

При любом масштабе перемещений существа могут ходить шагом, спешить или бегать.

Шаг

Шагом называется неспешное, но целенаправленное перемещение (30 футов за раунд или 3 мили в час для персонажа без нагрузки).

Спешка

Это бег трусцой (около 6 миль в час для персонажа без нагрузки). Вы спешите, когда в одном и том же раунде совершаете двойное перемещение или перемещение и ещё какое-то основное либо сопутствующее действие.

Бег

Персонаж бегает со четырёхкратной скоростью (около 120 футов за раунд или 12 миль в час для персонажа без нагрузки). Когда вы совершаете действие бега (см. стр. 248), при перемещении вы передвигаетесь бегом.

Тактическое перемещение

Тактическое перемещение используется в бою и обычно отслеживается при помощи тактического поля, разделённого на клетки со стороной один дюйм, по которым перемещаются миниатюры участвующих в бою существ.

По очевидным причинам в бою персонажи не ходят шагом, а спешат или бегают. Если в течение раунда вы перемещаетесь и делаете что-то ещё, то одна половина раунда приходится на ваше спешное перемещение, а вторая — на совершение действия.

Измерение расстояний

Все тактические расстояния измеряются исходя из того, что сторона одной клетки соответствует 5 футам.

Диагонали

При измерении расстояний первая диагональ считается как 1 клетка, вторая — как 2 клетки, третья — как 1, четвёртая — как 2 и так далее. Вы не можете двигаться по диагонали за угол (например, за угол здания, коридора звездолёта или по диагонали через дверной проём), но вы можете проскакивать по диагонали мимо существ (даже противников) и менее твёрдых предметов — например, растений.

Ближайшее существо

Если нужно узнать, какую из равноудалённых клеток игрового поля (или существ) считать ближайшей, то выбор ближайшей клетки делает существо, совершающее действие, которое требует определения ближайшей клетки.

Проход через занятую клетку

В определённых случаях вы способны без труда пройти через занятую клетку, но это зависит от того, какое существо находится на этой клетке.

Союзник

Вы можете без проблем переместиться через клетку, занятую дружественным персонажем (если только не атакуете с разбега). При проходе через клетку с дружественным персонажем последний не даёт вам укрытия (см. стр. 254).

Противник

Вы не можете двигаться через занятую противником клетку, если только он не беспомощен — в последнем случае вы вправе перемещаться через неё без штрафов. Некоторые существа, в том числе особо крупные, могут быть препятствием даже в беспомощном состоянии. В таких случаях при проходе каждая клетка, занимаемая этими существами, считается за две. Вы можете применить навык Акробатики, чтобы переместиться через занятую противником клетку при помощи переката (см. стр. 135). На некоторых существ эти правила не распространяются: если существо полностью занимает клетку (например, кубический робот с гранью 5 футов), через его клетку не получится пройти даже с использованием Акробатики или аналогичных способностей.

Таблица 8-1: Размеры существ

Категория размера	Рост или длина[1]	Вес[2]	Занимаемое пространство	Естественная зона досягаемости (двуногое существо[3])	Естественная зона досягаемости (многоногое существо[3])
Крошечный	6 дюймов или менее	⅛ фунта или менее	½ фута	0 футов	0 футов
Миниатюрный	6 дюймов – 1 фут	⅛–1 фунт	1 фут	0 футов	0 футов
Маленький	1–2 фута	1–8 фунтов	2,5 фута	0 футов	0 футов
Небольшой	2–4 фута	8–60 фунтов	5 футов	5 футов	5 футов
Средний	4–8 футов	60–500 фунтов	5 футов	5 футов	5 футов
Крупный	8–16 футов	500–4 000 фунтов	10 футов	10 футов	5 футов
Огромный	16–32 фута	4–32 тыс. фунтов	15 футов	15 футов	10 футов
Гигантский	32–64 фута	32–250 тыс. фунтов	20 футов	20 футов	15 футов
Колоссальный	64 фута и более	250 тыс. фунтов и более	30 футов[3]	30 футов	20 футов

[1] Для двуногих существ – рост, для многоногих – длина от кончика носа до основания хвоста.

[2] Значения указаны для существ с нормальной плотностью тканей – например, обычных животных. Существа, состоящие из камня, будут весить существенно больше, а газообразные – гораздо меньше.

[3] Типичные для существ такого размера. Возможны исключения.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ТАКТИЧЕСКИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

#1: Первое перемещение Альтронуса составляет 5 футов (1 клетка). Второе — тоже 5 футов, а третье (второе по диагонали) — 10 футов. После этого он попадает на участок пересечённой местности и тратит на передвижение туда 10 футов. К этому моменту Альтронус пройдёт 30 футов, и это будет одно сопутствующее действие. Переход на последнюю клетку — по диагонали и пересечённой местности — считается за 15 футов. Чтобы его предпринять в этом раунде, Альтронусу потребуется ещё одно сопутствующее действие.

#2: Ксарик перемещается на 20 футов (4 клетки). Ксарик не может срезать угол и должен полностью обходить его, как показано на схеме.

Окончание перемещения

Вы не можете закончить перемещение на клетке, занятой другим существом, если только оно не беспомощно.

Пересечённая местность и препятствия

На перемещение персонажа может повлиять многое, от лиан и валунов до ящиков и вышедших из строя ТС.

Пересечённая местность

Движение могут замедлять самые разные вещи, такие как густой подлесок, груды мусора, крутые лестницы. Каждая клетка пересечённой местности при перемещении на неё считается за две (а при перемещении на неё по диагонали — за три). По клеткам пересечённой местности нельзя бегать, их нельзя использовать для атаки с разбега. Если вы достаточно велики и занимаете несколько клеток с разной проходимостью, вы можете двигаться только с той скоростью, которую допускает самая труднопроходимая. На движение летающих и бестелесных существ участки пересечённой местности в большинстве случаев не влияют, хотя густые кроны деревьев или переплетения цепей могут считаться для них пересечённой местностью.

Протискивание

В некоторых случаях вам приходится протискиваться сквозь узкие места. Вы можете протиснуться через проход вдвое уже занимаемого вами обычно пространства. При этом вы перемещаетесь с половиной скорости, и пока вы протискиваетесь, вы считаетесь опутанным (см. стр. 275).

Особые правила по перемещениям

Эти правила касаются сложных ситуаций, связанных с перемещениями.

Завершение движения на клетке, где останавливаться нельзя

Иногда персонаж заканчивает движение на клетке, на которой в принципе нельзя остановиться. В таких случаях остановитесь на последней пройденной клетке маршрута, где это было можно сделать.

Двойная стоимость перемещения

Если что-то мешает вам передвигаться, стоимость перемещения обычно удваивается. Например, каждая клетка движения по пересечённой местности считается за две, а по диагонали — за три (то есть как две обычные диагонали).

При двойном удвоении стоимости перемещения каждая клетка считается за 4 (6, если по диагонали). При тройном удвоении каждая клетка считается за 8 (12, если по диагонали) и так далее. Эта ситуация служит исключением из обычного правила, согласно которому два удвоения соответствуют утроению.

Минимальное перемещение

Как бы сильно вас ни замедляли внешние условия, вы всегда в качестве действия полного хода можете переместиться на 5 футов (1 клетку) в любом направлении, даже по диагонали. Это не позволяет вам перемещаться через непреодолимые препятствия или когда вы не можете двигаться совсем. Такое перемещение провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам (несмотря на то, что вы проходите ровно 5 футов, осторожным шагом это не считается).

ЛОКАЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Персонажи, исследующие какое-нибудь место, обычно используют локальное перемещение, измеряемое в футах в минуту, если им не требуется действовать в порядке инициативы. Во время подобных перемещений вы можете без ограничений ходить и спешно перемещаться, а также бежать без передышки в течение количества раундов, равного значению вашей Выносливости. После этого, чтобы продолжать бег, нужно каждый раунд проходить проверку Выносливости (начальная СЛ 10, сложность возрастает на 1 для каждой следующей проверки).

В случае провала вы должны прекратить бег и не сможете его продолжить, пока не отдохнёте в течение 1 минуты

(10 раундов). Во время отдыха вы неспособны двигаться быстрее чем шагом.

Стратегическое перемещение

Для передвижения на большие расстояния используется стратегическое перемещение. Оно измеряется в милях в час или милях в день. В сутки персонаж может тратить на передвижение 8 часов, перемещаясь пешком или верхом. Транспортные средства, требующие одного пилота или очень маленькой команды, перемещаются 10 часов в сутки, крупные транспортные средства с большой командой, работающей повахтенно, — 24 часа в сутки.

Скорость	20 футов	30 футов	40 футов
В раунд (тактическое перемещение)			
Шаг	20 футов	30 футов	40 футов
Спешка	40 футов	60 футов	80 футов
Бег	80 футов	120 футов	160 футов
В минуту (локальное перемещение)			
Шаг	200 футов	300 футов	400 футов
Спешка	400 футов	600 футов	800 футов
Бег	800 футов	1 200 футов	1 600 футов
В день (стратегическое перемещение)			
Шаг	16 миль	24 мили	32 мили

Шаг

Персонаж может без труда идти шагом 8 часов в день. От более длинных переходов он устаёт (см. «Марш-бросок» ниже).

Спешка

Персонаж может без труда передвигаться спешно в течение часа. Спешное перемещение в течение второго часа между циклами сна наносит 1 пункт несмертельного урона, а в течение каждого последующего — вдвое больше пунктов урона, чем за предыдущий. Персонаж, получивший несмертельный урон от долгой спешки, считается утомлённым (см. стр. 277). Исцеление от несмертельного урона снимает это утомление.

Бег

Персонаж не может бежать сколько-нибудь долгое время. Попытки попеременно бежать и отдыхать в сумме дают перемещение, соответствующее спешке.

Местность

От местности зависит, какое расстояние персонаж может преодолеть за день. В приведённой таблице указано, как изменяется пройденное расстояние в зависимости от типа местности и качества дорог. Шоссе — это прямой, хороший путь с твёрдым искусственным покрытием. Дорога — типичная грунтовая. Тропа похожа на грунтовую дорогу, но она узка, непригодна для транспортных средств, и по ней можно идти только друг за другом. Бездорожьем называется дикая местность, где даже тропинок нет.

Местность	Шоссе	Дорога или тропа	Бездорожье
Болото	×1	×¾	×½
Город	×¾	×½	×½
Горы	×¾	×¾	×½
Лес (дремучий)	×1	×¾	×¼
Лес (обычный)	×1	×1	×½
Пустыня (любая)	×1	×½	×½
Равнина	×1	×1	×¾
Холмы	×1	×¾	×½

Марш-бросок

Обычно во время путешествия персонаж движется в течение 8 часов в день. Остальное светлое время суток он тратит на разбивание и сбор лагеря, отдых и еду. Совершая марш-бросок, персонаж может идти дольше 8 часов в день. За каждый дополнительный час после первых 8 он должен проходить проверку Выносливости (СЛ = 10 + 2 за каждый дополнительный час). В случае провала он получает 1d6 несмертельного урона.

Персонаж, получивший любое количество несмертельного урона от марш-броска, считается утомлённым (см. стр. 277). Исцеление этого урона снимает утомление. Персонаж может, перестаравшись, загнать себя до потери сознания.

Погони

При перемещении по клеткам быстрый персонаж без проблем догоняет медленного и убегает от него.

Если скорости персонажей равны, то можно использовать простой способ определения результатов погони. При равных скоростях после нескольких раундов персонажи совершают встречную проверку Ловкости, чтобы определить, кто быстрее. Если победил убегающий, ему удаётся уйти от погони. Если победил преследователь, он настигает убегающего.

В стратегическом масштабе погоня может длиться целый день, причём обе стороны будут лишь иногда видеть друг друга издалека. В случае долгой погони обе стороны должны совершить встречную проверку Выносливости, чтобы определить, кто продержится дольше. Если выиграл убегающий, ему удаётся уйти от погони, если преследователь, то он догоняет.

Погони с использованием транспортных средств проходят по собственным правилам, описанным на стр. 282.

Дополнительные типы перемещения

Некоторые существа способны передвигаться отличным от ходьбы и бега способом, например лазание, плавание, полёт и рытьё. Для таких существ скорость передвижения указывается отдельно для каждого способа. В основном такие типы перемещения следуют обычным правилам. Некоторые исключения описаны ниже.

Лазание

Если у вас есть скорость лазания, вы можете использовать сопутствующие действия, чтобы взбираться на стены, склоны и другие крутые поверхности. При этом вы не проходите проверок Атлетики, если не находитесь в опасных обстоятельствах (см. навык Атлетика на стр. 136).

Во время лазания вы не считаетесь застигнутым врасплох (см. стр. 273), а также получаете бонус +8 к проверкам Атлетики при лазании и всегда можете взять 10, даже если отвлекаетесь на внешние угрозы.

При лазании вы перемещаетесь с указанной скоростью, но не можете переходить на бег. Вы можете переместиться на расстояние вплоть до удвоенного значения скорости лазания, успешно пройдя проверку Атлетики для лазания со штрафом –5. Существа без скорости лазания используют для лазания навык Атлетика.

Плавание

Если у вас есть скорость плавания, вы можете использовать сопутствующие действия, чтобы плавать в различных жидкостях. При этом вы не проходите проверок Атлетики, если

не находитесь в опасных обстоятельствах (см. навык Атлетика на стр. 136). Вы получаете бонус +8 к проверкам Атлетики при плавании и можете взять 10, даже если отвлекаетесь на внешние угрозы. Плавая, вы перемещаетесь с указанной скоростью и можете переходить на бег при условии, что будете двигаться по прямой. Существа без скорости плавания используют для плавания навык Атлетика. Наличие скорости плавания не означает, что вы можете дышать под водой.

Полёт

Если у вас есть скорость полёта, вы можете использовать сопутствующие действия, чтобы летать. Существа, способные летать, получают модификатор манёвренности к проверкам Акробатики для полёта. Возможны следующие типы манёвренности: скверная (–8), средняя (+0), безупречная (+8). При полёте вы в начале своего хода выбираете основное направление, в котором будете двигаться в этом раунде (в том числе вниз или вверх). Вы можете перемещаться с указанной скоростью по прямой в выбранном направлении. При этом вы не проходите проверок Акробатики, если вам не мешает ветер.

Если вы хотите изменить направление во время полёта, вы можете повернуть на 45 градусов, пожертвовав 5 футами перемещения. Для набора высоты на одну клетку требуется дополнительно потратить 5 футов.

Разберём это на следующем примере: допустим, ваша скорость полёта составляет 60 футов. За одно перемещение вы можете пролететь 20 футов вперёд, повернуть налево на 45 градусов и пролететь одну клетку по диагонали (на что в сумме уйдёт 30 футов), а затем подняться на 15 футов вверх, потратив оставшиеся 30 футов перемещения. В итоге вы израсходовали все 60 футов скорости полёта и завершили перемещение.

При полёте в условиях пониженной гравитации или невесомости набор высоты не требует дополнительных затрат. При полёте в условиях повышенной гравитации для набора высоты требуется потратить вдвое больше дополнительных футов.

В описании навыка Акробатика перечислены дополнительные возможности полёта, которые летающее существо может использовать, успешно пройдя проверку Акробатики; провал проверки приведёт к негативным последствиям. Существа со скверной манёвренностью не могут парить (см. стр. 135). Существа со средней манёвренностью могут пользоваться всеми перечисленными возможностями. Существа с безупречной манёвренностью автоматически успешно проходят проверки Акробатики при парении и мягком приземлении (если не находятся без сознания), но при желании они могут совершить проверку Акробатики, чтобы потратить на парение быстрое действие вместо сопутствующего.

Рытьё

Если у вас есть скорость рытья, вы можете использовать сопутствующие действия, чтобы прокапываться сквозь почву. Вы не можете зарыться в твёрдый камень, если у вас нет способности, позволяющей это делать.

При рытье вы перемещаетесь с указанной скоростью, но не можете переходить на бег (см. стр. 248).

Большинство роющих существ не оставляют за собой тоннелей, которые впоследствии может использовать кто-то другой, если у них нет способности, позволяющей это сделать. Обычно при рытье подземный ход просто обваливается за спиной существа, не оставляя никаких следов.

ВОСПРИЯТИЕ

Действия определяют, что вы можете предпринимать во время боя, перемещение определяет, как вы доберётесь до места совершения действия, а восприятие показывает, каким образом вы воспринимаете окружающий мир и что вы при этом узнаёте. Представители инопланетных рас могут обладать сильными отличиями, но в целом все способы восприятия можно разделить на две категории: точные и вспомогательные. Восприятие каждого существа обычно описывается более подробно посредством особых способностей, объясняющих, как именно он чувствует мир вокруг себя. К таким способностям относятся слепозрение, слепое чутьё, сквозное чутьё, ночное и сумеречное зрение. Каждая из них описана в разделе «Особые способности» на стр. 262 и далее.

Этот раздел рассказывает о видах восприятия и объясняет, как именно они работают.

ТОЧНЫЕ СПОСОБЫ ВОСПРИЯТИЯ

При помощи этих способов существо воспринимает мир в мельчайших деталях. Для многих существ единственным точным способом восприятия является зрение. Большая часть остальных попадает под определение «слепозрение», означающее, что они позволяют существу детально воспринимать окружение вне зависимости от способности видеть.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ВОСПРИЯТИЯ

Эти способы восприятия позволяют существу получать определённую информацию об окружающем мире (какую именно — зависит от вида), но их недостаточно, чтобы получить такой же объём информации, как при использовании зрения. У большинства существ они недостаточно развиты, но некоторые существа обладают невероятно острыми вспомогательными способами восприятия, которые всё ещё гораздо менее информативны, чем точные, но существенно помогают в ситуациях, когда точное восприятие бесполезно; их называют «слепым чутьём».

ОСОБЫЕ СПОСОБЫ ВОСПРИЯТИЯ

Существа, обладающие слепозрением или слепым чутьём, обычно полагаются на какой-то способ восприятия — он указывается в блоке параметров существа в скобках после слепозрения или слепого чутья. Если этот способ по какой-то причине окажется неприменим, существо теряет способность пользоваться слепозрением или слепым чутьём. К особым способам восприятия относятся вибрация, жизнь, запах, звук, мысли и эмоции.

Подробнее слепозрение, слепое чутьё и другие способы восприятия освещены в разделе «Особые способности».

СТЕПЕНИ ОСВЕДОМЛЁННОСТИ СУЩЕСТВА

В игре ваша осведомлённость о присутствии другого существа, определяющая, застанете ли вы его врасплох или способны ли вы атаковать его в бою, может быть охарактеризована четырьмя степенями. Подробнее они описаны ниже.

Не подозревает о присутствии

Когда вы не подозреваете о присутствии существа, вы не знаете, что оно где-то рядом. Обычно это происходит, потому что существо спряталось, вы провалили проверку Внимания и не заметили его и оно не предприняло никаких действий, чтобы выдать себя. Такое существо нельзя атаковать напрямую, но эффекты с областью действия влияют на него как обычно.

Осведомлён о присутствии

Если вы осведомлены о присутствии существа, вы необязательно знаете, где оно находится. Обычно такая ситуация возникает, когда спрятавшееся существо сделало что-то, что позволило вам догадаться о его присутствии неподалёку, но с тех пор смогло успешно применить Скрытность, чтобы не выдать своё местоположение. Если вы успешно совершили проверку Внимания, чтобы заметить существо с помощью вспомогательного способа восприятия (кроме слепого чутья, позволяющего определить местоположение существа, см. ниже), вы становитесь осведомлены о его присутствии. Такое существо тоже нельзя атаковать напрямую, но эффекты с областью действия влияют на него как обычно.

Чтобы атаковать существо напрямую, необходимо определить его точное местоположение, пройдя дополнительную проверку Внимания. Если проверка успешна и вы используете вспомогательный способ восприятия, чтобы найти существо, вы определяете его местоположение (см. «Определил местоположение» ниже). Если проверка успешна, но вы используете точное восприятие, чтобы найти существо, вы его обнаруживаете (см. «Обнаружил» ниже).

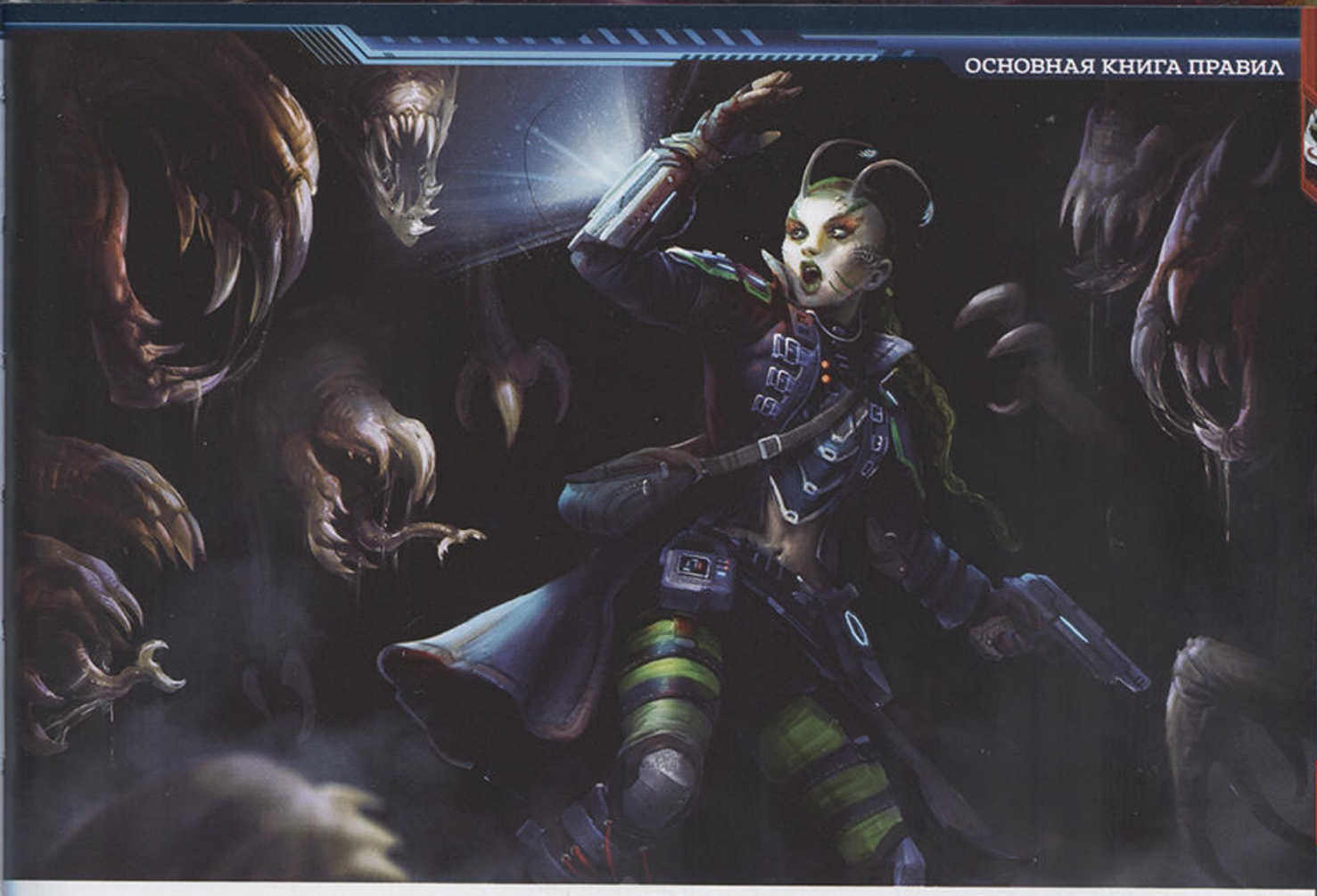
Определил местоположение

Определив местоположение существа, вы знаете, где оно находится, но обнаружить его при помощи точного способа восприятия не можете. Обычно вы оказываетесь в подобной ситуации, потому что обладаете слепым чутьём или потому что успешно прошли проверку Внимания и при помощи вспомогательного способа восприятия определили, где именно находится спрятавшееся существо. Вы можете атаковать существо, определив его местоположение, но вероятность промаха составляет 50%, поскольку вы его не видите (см. стр. 253). Тем не менее эффекты с областью действия влияют на него как обычно.

Обнаружил

Если вы можете напрямую заметить существо при помощи точного способа восприятия, вы обнаруживаете его. Обычно это происходит, когда вы видите существо, когда ситуация делает применение навыка Скрытность невозможным или когда вы успешно прошли проверку Внимания, чтобы определить местонахождение существа с использованием точного способа восприятия, например слепозрения. Вы должны обнаружить существо, чтобы нацелить в него дистанционный эффект, который действует на выбранное существо и не требует проверки атаки для попадания (например, *волшебная стрела*). Кроме этого, вы можете атаковать обнаруженных существ обычным образом, в том числе и дистанционными способностями. Эффекты с областью действия по-прежнему влияют на существо как обычно.

Обнаруженное существо не может применить Скрытность, пока не скроется от вашего наблюдения. Для этого оно должно либо спрятать себя от ваших точных способов восприятия (с помощью темноты, тумана, невидимости или чего-то подобного, но не эффектов вроде *марева*, которые однозначно указывают, где существо находится), переместиться куда-либо, где вы не сможете его обнаружить (например, в укрытие), или использовать Блеф, чтобы отвлечь вас.



НЕВИДИМЫЕ СУЩЕСТВА

Если вы не подозреваете о присутствии существа, осведомлены о его присутствии или определили местоположение, но при этом не обнаружили, оно считается невидимым для вас. Невидимое существо получает +20 к проверкам Скрытности, если двигается, и +40, если стоит на месте (пытающиеся обнаружить его существа со слепым чутьём игнорируют эти бонусы). Кроме этого, его не видно (вероятность промаха 50%) и вы считаетесь для его атак застигнутым врасплох.

Если вы не подозреваете о присутствии существа или осведомлены только о его присутствии, вы не можете атаковать его напрямую. Вы должны пройти проверку Внимания, чтобы узнать, где оно, что позволит вам либо определить его местоположение (при использовании вспомогательных способов восприятия), либо обнаружить его (при использовании точных способов восприятия). Если невидимка атакует вас в ближнем бою, находясь на соседней клетке, вы сразу же определяете его местоположение в момент нападения, но он вполне может после этого переместиться.

ВИДИМОСТЬ И ОСВЕЩЕНИЕ

Большинство существ мира Starfinder полагаются на зрение как на единственный точный способ восприятия, поэтому крайне важно рассказать о его ограничениях.

Высокий уровень освещённости (яркий свет)

Все зрячие персонажи прекрасно видят при высоком уровне освещённости. К источникам яркого света относятся прямой солнечный свет, свет ближайшей звезды, проникающий в звездолёт через иллюминаторы, мощное промышленное освещение или любой другой источник, чья яркость сравнима с солнечной или превышает её.

Средний уровень освещённости (обычный свет)

Обычный свет похож на яркий, но он не настолько сильный. Примерами среднего уровня освещённости могут быть, например, тень под деревьями в дневном лесу, обычное освещение помещений, свет фонаря или заклинания *пляшущие огоньки*.

Низкий уровень освещённости (тусклый свет)

В условиях низкой освещённости персонажи видят не очень хорошо: они способны различать формы предметов, но не могут рассмотреть их в деталях. Лунная или звёздная ночь, а также аварийное освещение звездолёта могут послужить хорошими примерами условий такой освещённости; периферические зоны сразу же за пределами радиуса источника освещения считаются тускло освещёнными. Существа в областях низкого уровня освещённости плохо видны (вероятность промаха 20%; см. стр. 253) для тех, у кого нет ночного либо сумеречного зрения или способности видеть в темноте. Что-то разглядеть при низком уровне освещённости достаточно затруднительно, поэтому вы можете применять Скрытность, чтобы спрятаться от существ, не обладающих сумеречным зрением, ночным зрением или слепозрением. Существа с сумеречным зрением видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как при среднем.

Темнота

В темноте существа без ночного зрения считаются слепыми (см. стр. 276). К тёмным местам можно отнести неосвещённую комнату в здании, большую часть пещер, лес в безлунную ночь, а также поверхность планет, не освещаемых даже звёздами. В отличие от областей с низким уровнем освещённости, ночное зрение работает в темноте иначе и позволяет видеть лишь на определённом расстоянии, не позволяя различать цвета — окружение становится чёрно-белым.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многие существа, а также персонажи, принадлежащие к некоторым классам, обладают особыми способностями. Некоторые из них являются активируемыми, подобно заклинаниям, а другие наделяют обладателя особым чутьём или особенностями.

ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЯ, ЭКСТРАОРДИНАРНЫЕ И СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многие из доступных персонажам и чудовищам способностей могут быть отнесены к одной из трёх категорий, описанных ниже: псевдозаклинаниям, экстраординарным или сверхъестественным способностям.

Псевдозаклинания (Пс)

Псевдозаклинания — это магические способности, действующие подобно заклинаниям (см. «Сотворение заклинаний» на стр. 330). Главное их отличие состоит в том, что вы получаете такую способность не как обычное заклинание, а каким-то иным способом. Если в описании не указано иное, для сотворения псевдозаклинания требуется основное действие. Псевдозаклинания могут иметь ограниченное или неограниченное количество применений в день либо постоянно воздействовать на существо. Если псевдозаклинание можно сделать постоянным, для этого потребуется потратить указанное количество времени и ресурсов. В остальном способности этого типа работают в точности как одноимённые заклинания, но не требуют для своего применения затрат кредитов или ПР.

Принцип действия псевдозаклинаний аналогичен заклинаниям, поэтому они провоцируют внеочередные атаки по общим правилам (см. стр. 248), если в описании одноимённого заклинания или способности не указано иное.

От псевдозаклинаний помогает и УкМ, и заклинание *рассеивание магии*. Они не работают в областях, где магия подавлена или отменена.

Как и в случае с заклинаниями, сила псевдозаклинаний определяется УЗ (см. «Уровень заклинателя» на стр. 331). Если в описании не указан УЗ, он считается равным уровню персонажа или КО существа. Обычно СЛ псевдозаклинания равна 10 + круг заклинания + модификатор Харизмы применяющего его существа. Если для классового псевдозаклинания не существует аналогичного заклинания, его круг равен наивысшему кругу заклинания, доступному персонажу на уровне, на котором он получил псевдозаклинание.

Для обозначения псевдозаклинаний после их названия указывается «(Пс)».

Сверхъестественные способности (Св)

Сверхъестественные способности являются магическими, но существенно отличаются от заклинаний: их применению во время боя нельзя помешать, на них не действует *рассеивание магии* и УкМ, но они не работают в области, где магия подавлена или отменена.

В описании сверхъестественной способности указано действие, необходимое для её применения (основное действие, если не сказано отдельно), и частота использования.

СЛ сверхъестественной способности обычно равна 10 + половина уровня применяющего её существа + модификатор его соответствующей характеристики, согласно описанию способности.

Для обозначения сверхъестественных способностей после их названия указывается «(Св)».

Экстраординарные способности (Экс)

Эти способности не являются магическими: в отличие от заклинаний, их применению во время боя нельзя помешать, их нельзя рассеять, и они продолжают работать в области, где магия подавлена или отменена. Несмотря на свою немагическую природу, некоторые экстраординарные способности могут нарушать физические законы.

В описании экстраординарной способности указано действие, необходимое для её применения (основное действие, если не сказано отдельно), и частота использования.

СЛ экстраординарной способности обычно равна 10 + половина уровня применяющего её существа + модификатор его соответствующей характеристики, согласно описанию способности.

Для обозначения экстраординарных способностей после их названия указывается «(Экс)».

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЕЖЕДНЕВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ И ЗАКЛИНАНИЙ

Некоторые способности можно применять лишь ограниченное число раз в день. Чтобы получить возможность снова ими пользоваться, с момента их последнего восстановления должно пройти не менее 24 часов, 8 из которых вы непрерывно отдыхали.

Вам необязательно беспробудно спать все эти восемь часов, но в это время вы не должны путешествовать, сражаться, творить заклинания, применять навыки, вести беседы или совершать любые другие действия, требующие физических или умственных усилий. Каждый раз, когда обстоятельства вынуждают вас действовать, необходимая продолжительность отдыха увеличивается на 1 час. Если по какой-то причине вы не нуждаетесь в сне, эти 8 часов вы должны просто отдыхать в покое.

Заклинатели, например мистики и техноманты, восстанавливают ячейки заклинаний аналогичным образом, за тем лишь исключением, что после отдыха они должны концентрироваться в течение 15 минут, чтобы израсходованные ячейки снова стали доступными, — в противном случае они не восстанавливаются.

ОПИСАНИЕ ОСОБЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Ниже приведены описания наиболее распространённых особых способностей мира Starfinder. Источник получения способности обычно позволяет установить, к какому типу (псевдозаклинание, экстраординарная или сверхъестественная способность) она относится. Если тип не указан, способность является экстраординарной.

Бестелесность

Бестелесное существо не имеет физического тела. Оно невосприимчиво ко всем немагическим кинетическим атакам и получает только половину урона от всех энергетических

и магических кинетических атак. Силовые эффекты, а также бестелесные эффекты и существа наносят ему полный урон. Небестелесные заклинания и эффекты, не наносящие урона, срабатывают лишь в 50% случаев. Бестелесные существа невосприимчивы к критическим ударам.

Атаки бестелесных существ всегда направлены против ЭКБ противника. Такие существа не могут совершать боевые манёвры и какие-либо физические действия, которые переместили бы противника или его снаряжение, но и сами к подобным действиям невосприимчивы.

Бестелесное существо может заходить в твёрдые предметы и проходить сквозь них, но при этом должно оставаться рядом с их внешней стороной и поэтому не может пройти через твёрдый предмет, занимающий большее пространство, чем само существо. Находясь внутри твёрдого предмета, бестелесное существо осведомлено о присутствии существ и предметов в соседних с собой клетках (см. стр. 260), но противники считаются для него невидимыми (вероятность промаха 50%, см. «Отсутствие видимости» на стр. 253). Находясь внутри предмета, бестелесное существо имеет полное укрытие, но когда оно атакует находящегося снаружи противника, то укрытие считается обычным (см. «Укрытие» на стр. 254). Бестелесное существо не может пройти сквозь силовой эффект. Находясь в воде, вакууме и невесомости, бестелесные существа перемещаются и действуют с той же лёгкостью, что и в воздухе. Они не могут упасть и получить урон от падения. У них нет веса, поэтому ловушки, реагирующие только на вес, на них не срабатывают.

Бестелесное существо перемещается абсолютно бесшумно, его нельзя услышать, пройдя проверку Внимания, если оно само этого не захочет. Такие существа прекрасно чувствуют направление и могут перемещаться на полной скорости даже в условиях отсутствия видимости. Любые способы восприятия (включая слепозрение или слепое чутьё), опирающиеся на запах, звук или касание, неэффективны при обнаружении бестелесных существ.

Невидимость

Невидимое существо нельзя обнаружить при помощи зрения. Если из точных способов восприятия существо обладает лишь зрением или полагается только на вспомогательное восприятие, оно неспособно обнаружить невидимое существо, поэтому то так и останется невидимым. Персонажи со слепозрением замечают невидимок, поскольку это точный способ восприятия, не зависящий от зрения, и, следовательно, позволяет обнаруживать невидимых существ. Подробнее об этом можно прочесть в разделах «Восприятие» на стр. 260 и «Невидимые существа» на стр. 261.

Невидимые существа остаются невидимыми даже в тумане и дыму, а также в необычной среде, например под водой. Тем не менее их движения не бесшумны, их можно услышать, почуять и осязать, даже если их не видно. Невидимки оставляют следы, и их можно выследить. Персонаж, пытающийся отыскать невидимку, может найти его, если тот сильно пахнет, оставляет чётко различимый след, роняет предметы, говорит или совершает какие-либо действия, давая знать о своём присутствии. Для этого нужно совершить проверку Внимания в соответствии с обычными правилами. В случае успеха, если вы полагаетесь лишь на зрение в качестве точного способа восприятия, вы становитесь осведомлены о присутствии невидимки, но не можете определить его точное местоположение. Если вы ищете невидимое существо, ведущий может дать вашим проверкам Внимания бонус или наложить на них штраф в зависимости от ситуации.

Когда невидимка роняет или кладёт предмет, тот становится видимым; поднимаемые предметы становятся невидимыми, только если невидимка спрячет их под одежду или в карман. Свет нельзя сделать невидимым, но его источник — можно. В этом случае получается свет без видимого источника. Если невидимка несёт большой предмет, который выступает за пределы 10 футов от него, то выступающая часть предмета оказывается видимой.

Невидимость не защищает от заклинаний и эффектов прорицания. Невидимки не могут использовать атаки взглядом (см. *«Инопланетный архив»*). Если вы были невидимы, когда вас взяли в захват, или стали невидимым, будучи схваченным, вы получаете бонус +2 (ситуативный) к проверкам при освобождении из захвата, но больше невидимость вам ничем при захвате не помогает.

Ночное зрение

Эта способность позволяет видеть при полном отсутствии света в пределах расстояния, указанного в описании. Это зрение чёрно-белое и не позволяет различать цвета или видеть то, что нельзя было бы разглядеть обычным зрением: невидимые предметы и существа остаются невидимыми, а иллюзии кажутся тем, чем кажутся. Атаки взглядом (см. *«Инопланетный архив»*) действуют на персонажа как обычно. Наличие света не мешает ночному зрению.

Слепое чутьё

Этим термином обозначается вспомогательный способ восприятия, отличный от зрения, или сочетание таких способов (см. стр. 260), позволяющее обходиться без зрения. Слепое чутьё действует в пределах расстояния, указанного в описании существа.

Существо, обладающее этой способностью, обычно полагается на определённый способ восприятия, указанный в блоке параметров в скобках после слепого чутья. Если по какой-то причине существо теряет этот способ восприятия (например, если существо, ориентирующееся на звук, оглохло), оно лишается и слепого чутья. К особым способам восприятия относятся вибрация, жизнь, запах, звук, мысли и эмоции.

Если вы обладаете слепым чутьём и успешно прошли проверку Внимания, чтобы заметить невидимое существо, вы определяете его местоположение. Слепое чутьё отменяет бонусы к Скрытности благодаря невидимости, но существо со слепым чутьём по-прежнему не видит невидимок (вероятность промаха сохраняется) и считается застигнутым врасплох для их атак. Более подробно эта ситуация описана в разделе «Невидимые существа» на стр. 261.

Слепозрение

Этим термином обозначается точный способ восприятия, отличный от зрения, или сочетание таких способов (см. стр. 260), которое, по сути, является улучшенной версией слепого чутья. Слепозрение действует в пределах расстояния, указанного в описании существа.

Существо, обладающее этой способностью, обычно полагается на определённый способ восприятия, указанный в блоке параметров в скобках после слепозрения. Если по какой-то

причине существо теряет этот способ восприятия (например, если существо, в качестве слепозрения ориентирующееся по запаху, потеряло нюх), оно лишается слепозрения. К особым способам восприятия относятся вибрация, жизнь, запах, звук, мысли и эмоции.

Если вы обладаете слепозрением и успешно прошли проверку Внимания, чтобы заметить невидимое существо, вы обнаруживаете его. Существо со слепозрением нельзя ослепить (см. стр. 276), на него не действуют атаки взглядом (см. *«Инопланетный архив»*), плохая видимость, *марево*, невидимость, магическая тьма и подобные эффекты, но видеть эфирных существ оно не может (см. заклинание *эфирная прогулка* на стр. 385).

По сравнению с обычным зрением эта способность имеет ряд ограничений. Слепозрение не позволяет различать цвета и контраст, но в зависимости от способа может давать иную информацию. Существо со слепозрением не может читать написанный текст, но способно воспринимать информацию тактильно. Слепозрение работает под водой, в тумане и дыму, но не в вакууме (хотя это зависит от его природы — слепозрение, основанное на считывании эмоций, будет работать и там).

Сквозное чутьё

Это особая способность, позволяющая чувствовать вещи за препятствиями или преградами, ограничивающими обычные способы восприятия. Она даёт существу возможность проходить проверки Внимания для зон, которые находятся за пределами его восприятия. Сквозное чутьё дополняет точные и вспомогательные способы восприятия, не заменяя их: например, у существа не может быть сквозного чутья, основанного на зрении, если оно слепое. Подобная способность может быть как сверхъестественной силой, позволяющей обнаруживать вещи, недоступные для обычных способов восприятия, так и экстраординарной способностью, означающей улучшенное восприятие, которое может быть получено при использовании оборудования (например, лазерных микрофонов и рентгеновских визоров), естественных способностей (например, некоторые драконы способны видеть сквозь дым) и других эффектов. Сквозное чутьё действует в пределах расстояния, указанного в описании существа.

Существо, обладающее этой способностью, обычно полагается на определённый способ восприятия, указанный в блоке параметров в скобках после сквозного чутья. Например, сквозное чутьё (зрение) позволяет существу видеть сквозь преграды, которые обычно блокируют линию видимости. Если по какой-то причине существо теряет этот способ восприятия — например, если существо, полагающееся на зрение, ослепло, оно лишается и соответствующего сквозного чутья. К подходящим способам восприятия относятся вибрация, жизнь, запах, звук, зрение, слух и эмоции.

Если не указано иное, то считается, что существо со сквозным чутьём (зрение) обладает и ночным зрением на расстоянии до 60 футов. Это позволяет существу смотреть сквозь различные вещи и материалы — броню, чемоданы и другие предметы, могущие что-то скрывать; на практике это означает, что существо может использовать Внимание для более простого и быстрого поиска (за один раунд оно способно обыскать область 20×20 футов), но такой обыск позволит найти только те вещи, которые можно обнаружить при помощи этого способа восприятия. Если потайная дверь скрыта за материалом, который блокирует эту способность (см. ниже), быстрый поиск с использованием сквозного чутья (зрение) не позволит её обнаружить.

Сквозное чутьё может позволять существу игнорировать только какие-то определённые материалы, они указываются в блоке параметров в квадратных скобках после связанного со сквозным чутьём способа восприятия. Например, сквозное чутьё (зрение [только дым]) позволяет существу смотреть сквозь дым, как если бы его не было вовсе, но все остальные препятствия ограничивают зрение существа как обычно. Сквозное чутьё, игнорирующее только определённый материал, в остальном работает точно так же, как и связанное с ним восприятие, в том числе и в случае совершения проверок Внимания, чтобы заметить что-либо.

Блокирование сквозного чутья

Некоторые виды сквозного чутья (обычно те, что имеют магическую природу) блокируются определёнными материалами, указанными в блоке параметров существа после связанного со сквозным чутьём способа восприятия. Например, ликантроп со сквозным чутьём (запах [блокируется серебром]) может унюхать добычу даже через стену — но не сквозь тончайший слой серебра.

Если не указано иное, то в дополнение к прочим ограничениям сквозное чутьё не работает через энергетические поля и достаточно толстые или плотные материалы. К первым относятся все энергетические поля, воздействующие на физический мир (например, силовые поля, добавляющие временные ПЗ, и силовые эффекты вроде *силовой стены*), а ко вторым, например, 10 футов дерева или пластика, 5 футов камня, 1 фут обычного металла, 6 дюймов свинца или любого звёздного металла (например, адамантина). Обычная броня и ёмкости не препятствуют такому чутью, если в их описании не указано иное.

Снижение урона

Существо с этим свойством способно моментально исцеляться или вовсе не получать вреда от ударов — это и называется снижением урона. Снижение урона (СУ) применяется к кинетическому урону (дробящему, колющему или режущему), который получает существо, вне зависимости от источника. СУ не защищает существо, если у атаки не указан тип урона или если он отличается от перечисленных выше (сюда относится урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством — от него защищает устойчивость к энергии, см. стр. 265).

В описании указано, сколько именно дробящего, колющего или режущего урона от каждой атаки существо игнорирует. СУ зачастую может быть преодолено оружием из особых материалов, магическим оружием (любым оружием с сопряжением, см. стр. 191), а также оружием, настроенным на определённое мировоззрение. Эта информация пишется через косую черту после значения СУ. Например, запись СУ 5/холодное железо означает, что вы получаете на 5 пунктов урона меньше от каждой атаки оружием, изготовленным не из холодного железа, СУ 5/магия означает, что вы получаете на 5 меньше урона от оружия, не являющегося магическим. Если за косой чертой следует прочерк («СУ 5/–»), то СУ применяется ко всему дробящему, колющему или режущему урону от любого оружия, хотя ряд атак способен преодолевать СУ.

Боеприпасы, выпущенные из огнестрельного оружия с магическим сопряжением или мировоззрением, при преодолении

СУ считаются либо магическими, либо имеющими соответствующее мировоззрение.

Иногда после значения СУ указывается сразу несколько материалов или мировоззрений — в этом случае СУ может быть преодолено либо любым из указанных способов, либо требует какого-то определённого их сочетания. Например, СУ 5/магия или принципиальность означает, что СУ преодолевается любым магическим или принципиальным оружием, а СУ 5/магия и принципиальность означает, что СУ можно преодолеть только оружием, которое и магическое, и принципиальное.

Если СУ обнуляет урон атаки, то оно отменяет и большинство дополнительных эффектов от попадания, которые могли вступить в силу, — например, калечащий приём оперативника, болезнь или яд, передающиеся при ранении. СУ не предотвращает урон характеристикам, их потерю, энергетический урон, нанесённый во время атаки, а также получение отрицательных уровней. Оно также не защищает от ядов или болезней, которые воздействуют на существо через дыхание, пищу или контакт. Атаки, которые не причиняют урона из-за СУ существа, не прерывают сотворение заклинаний.

Если у вас есть СУ от более чем одного источника, то разные формы этого свойства не складываются, если в их описании не указано обратное. Вместо этого вы используете тот вид и значение СУ, которое вам выгоднее в текущей момент. В редких случаях эффект может увеличивать уже наличествующее СУ существа.

Иногда СУ происходит за счет мгновенного залечивания ранений, иногда — от особенно прочной шкуры, но в любом случае вы видите, что атака не производит должного эффекта.

Сумеречное зрение [Экс]

Существа с сумеречным зрением видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как при среднем (см. «Видимость и освещение» на стр. 261).

Телепатия

Существо может мысленно общаться с любым другим понимающим какой-либо язык существом в пределах определённой дистанции, которая указана в описании существа (обычно это 100 футов). Телепатически можно общаться сразу с несколькими существами, но это так же сложно, как и одновременно разговаривать сразу с несколькими собеседниками.

Ограниченная телепатия

Работает аналогично телепатии, за тем лишь исключением, что существо с этой способностью и его собеседник должны знать хотя бы один общий язык.

Устойчивость к магии [УкМ]

Устойчивость к магии (УкМ) — особая способность, защищающая от заклинаний и псевдозаклинаний, являясь своего рода КБ против магических атак. Чтобы подействовать на существо с УкМ, заклинателю надо успешно пройти проверку УЗ (d20 + уровень заклинателя), получив результат равный или больший, чем УкМ существа. Если заклинатель провалит проверку, то заклинание на существо не подействует. Самому существу при этом ничего делать не надо, даже знать об угрозе необязательно.

УкМ не мешает обладателю использовать собственные заклинания, предметы или способности. В качестве основного действия существо может добровольно приостановить действие УкМ до своего следующего хода, в начале которого УкМ снова возобновит своё действие, если существо не продолжит её подавлять (потратив основное действие).

Когда применяется УкМ

УкМ применяется, когда существо с УкМ является непосредственной целью заклинания или находится в его области действия. Если под действие заклинания попадают сразу несколько существ с УкМ, заклинатель совершает проверку УЗ для каждого из них отдельно. УкМ может отменить только ту часть заклинания, которая направлена на конкретное существо: если у заклинания только одна цель, оно отменяется полностью, если целей несколько — защищается только существо с УкМ, на остальные цели заклинание действует как обычно. Встречаются заклинания, игнорирующие УкМ, — это указывается в их описании.

УкМ защищает и от уже сотворённых заклинаний — например, когда существо входит в область с активным эффектом. Совершайте проверку УЗ, когда существо впервые попадает под действие эффекта заклинания. Для каждого конкретного сотворённого заклинания можно попытаться преодолеть УкМ существа только один раз: если заклинание сработало, оно будет и дальше срабатывать каждый раз, когда существо сталкивается с его действием, например, если оно заходит в область действия заклинания снова и снова. Если же сотворённое заклинание не сработало, оно не будет срабатывать для этого существа и дальше. При следующем сотворении того же заклинания потребуется новая проверка УЗ. Если существо добровольно снижало свою УкМ и при этом подверглось воздействию заклинания, то одну попытку сопротивления оно получит, когда его УкМ восстановится.

Устойчивость к энергии

Существо с этим свойством способно игнорировать часть энергетического урона определённого типа (звук, кислота, огонь, холод или электричество) от каждой атаки. Каждая подобная способность определяет тип энергии и величину игнорируемого урона. Источник урона, будь он магический или обычный, при этом значения не имеет. Если атака наносит одновременно и кинетический, и энергетический урон (например, 3d6 дробящего урона и 1d6 урона огнём), то из-за устойчивости снижается только энергетический урон, а кинетический остаётся неизменным.

Если устойчивость к энергии обнуляет урон атаки, то она отменяет и большинство дополнительных эффектов от попадания, которые могли вступить в силу, — например, калечащий приём оперативника или яд, передающийся при ранении. Устойчивость не предотвращает урон характеристикам, их потерю, а также получение отрицательных уровней во время энергетической атаки. Она также не защищает от ядов или болезней, которые воздействуют на существо через дыхание, пищу или контакт. Атаки, которые не причиняют урона из-за устойчивости к энергии, не прерывают сотворение заклинаний.

Если у вас есть устойчивость к одному и тому же типу энергии из более чем одного источника, то разные формы устойчивости не складываются, если в их описании не указано обратное. В редких случаях эффект может увеличивать уже наличествующую у существа устойчивость к энергии.

БОНУСЫ И ШТРАФЫ

Во время приключений персонаж зачастую подвергается воздействию эффектов различных состояний, обстоятельств, магии, технологии и прочих факторов, дающих бонусы или накладывающих штрафы на его параметры, например КБ, атаки и испытания. Подобные ситуации слишком многочисленны, и перечислить их все попросту не получится, но все бонусы и штрафы действуют в соответствии с описанными ниже правилами.

Знание о том, какие бонусы и штрафы влияют на персонажа в данный момент, может не раз вам пригодиться, но особенно важно оно в бою. Может показаться, что бонус +1 — это немного, но именно он может означать разницу между попаданием, уничтожающим охранного робота, и промахом, в результате которого он остаётся цел (и впоследствии добивает вашего союзника). Ведущий обычно старается следить за всеми штрафами и бонусами, действующими во время сражения, но, разумеется, игрок должен знать, что влияет на его персонажа в данный конкретный момент и как это сказывается на его поведении в бою.

Ниже описаны правила, по которым работают бонусы и штрафы, а также перечислены различные типы бонусов.

БОНУСЫ

Термином «бонус» в настольной ролевой игре Starfinder может обозначаться преимущество, выходящее за рамки обычных правил. Иногда так называется число, добавляемое вами к результату броска, например бонус инициативы или урона. Бывают и другие бонусы: они разделены по типам, обозначающим различные обстоятельства и условия, влияющие на множество параметров и величин в игре.

Когда к одному и тому же числовому значению применяются несколько бонусов, они складываются, если относятся к разным типам. Бонусы одного типа в большинстве случаев не складываются, если в описании их источника не указано иное (см. «Ситуативный бонус» ниже). Бонусы без типа обычно называются «нетипированными» и считаются одними из самых полезных в игре, поскольку складываются с любыми другими бонусами.

Рассмотрим пример: у Кескодая есть бонус +2 (боевой дух) ко всем испытаниям, потому что ангел защищает его одной из своих особых способностей. Находясь под её действием, Кескодай творит на себя заклинание *защита от смерти*, в результате чего получает бонус +4 (боевой дух) к испытаниям против смертельных эффектов и заклинаний с дескриптором «смерть». При этом бонус от ангела для этих испытаний учитываться не будет — применяется только больший из бонусов, поскольку они однотипные и, следовательно, не складываются. Тем не менее Кескодай продолжает получать бонус +2 (боевой дух) к испытаниям против других эффектов, поскольку *защита от смерти* на них не влияет.

Ниже описаны наиболее распространённые бонусы, дана их краткая характеристика и принципы действия.

Базовый

Базовые модификаторы атаки и испытаний также называют бонусами. Персонажи увеличивают базовые модификаторы атаки и испытаний, получая уровни в классах. Базовый модификатор атаки (БМА) прибавляется ко всем вашим атакам, его величина определяется классом и уровнем — чем он больше, тем лучше вы показываете себя в бою. Аналогичным образом работают и три базовых модификатора испытаний, которые тоже определяются классом и уровнем и прибавляются при испытаниях против различных эффектов (в описании эффекта указано необходимое испытание и его СЛ).

Вы получаете базовые модификаторы в соответствии с таблицей развития вашего класса. Например, если вы солдат 5 уровня, то ваш БМА +5, а базовые модификаторы испытаний следующие: Стойкость +4, Реакция +1, Воля +4 (см. стр. 101). Если у вас есть уровни в нескольких классах (то есть персонаж мультиклассовый), базовые модификаторы разных классов суммируются. Так, если у вас 5 уровней в классе солдата и 1 в классе оперативника, ваш БМА останется равным +5, а базовые модификаторы испытаний станут такими: Стойкость +4, Реакция +3, Воля +6.

Боевой дух

Подобные бонусы вы получаете, когда в трудной ситуации у вас появляется новая надежда и вы чувствуете прилив храбрости и решимости. Неразумные существа (те, Интеллект которых равен 0 или вовсе отсутствует) не получают бонусов боевого духа.

Божественный

Бонусы данного типа связаны с силами божества или иного могущественного потустороннего существа — например, демонического владыки. Обычно такие бонусы можно получить с помощью заклинаний, магических предметов, а иногда — посредством особых способностей священников, поклоняющихся какому-либо божеству.

Броня

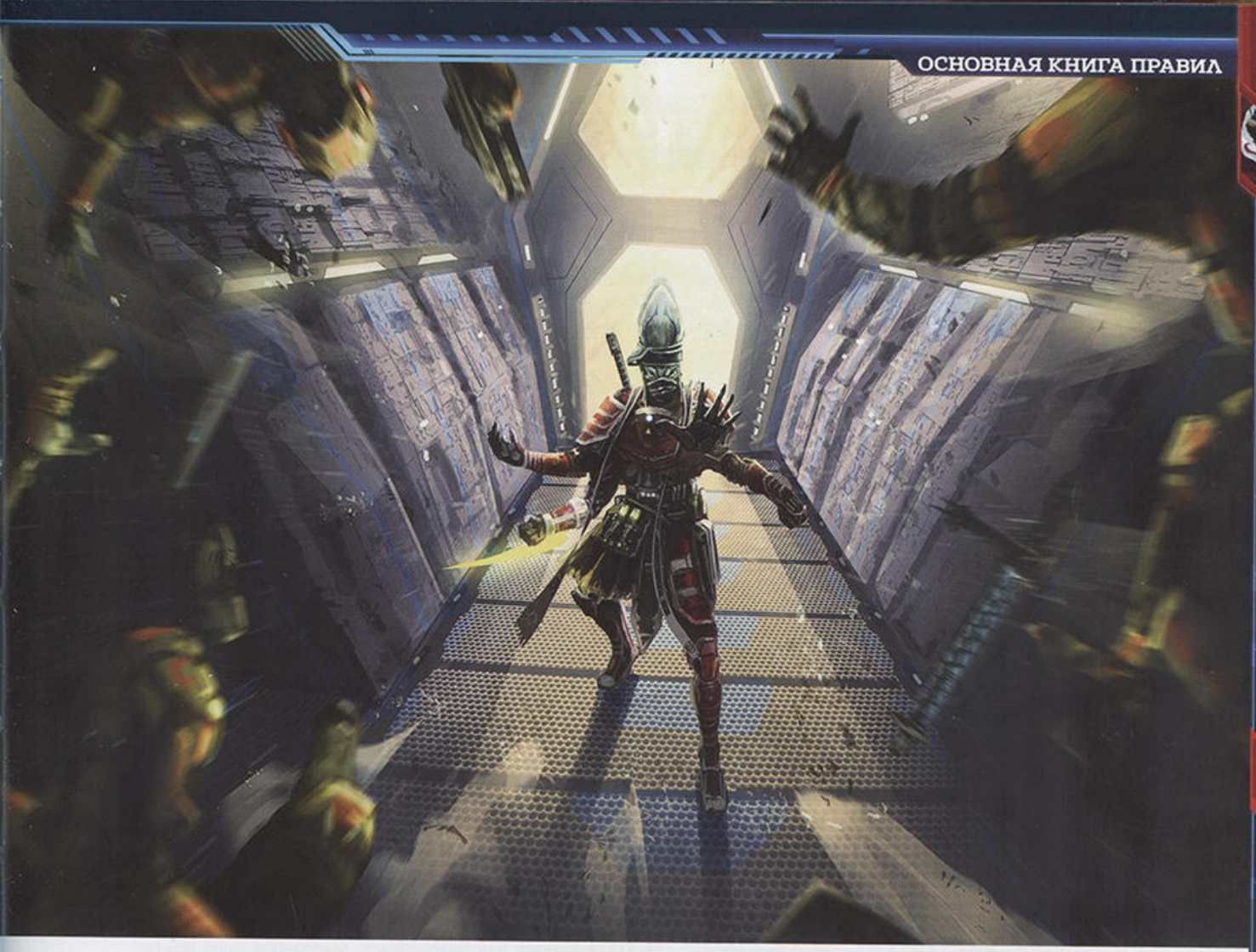
Бонус брони представляет собой защитный барьер, который затрудняет атаки и не даёт им достичь цели и причинить ей урон. Он применяется к КБ и связан с носимой бронёй, а также заклинаниями и магическими эффектами, имитирующими её. Бонусы брони не складываются друг с другом, но суммируются с прочими бонусами к КБ (например, бонусом Ловкости). В ряде случаев бонусы применяются только к ЭКБ или ККБ. Большинство комплектов брони (см. главу 7) предоставляют бонусы и к ЭКБ, и к ККБ, но величина бонуса для каждого класса брони необязательно одинакова — точное значение указано в описании комплекта брони. Если для бонуса брони не указано, к какому классу он относится, он применяется сразу к обоим.

Интуитивный

Подобные бонусы обозначают особые умения при выполнении определённой задачи, связанные либо со специализированными умениями, либо со способностью предугадывать развитие событий.

Раса

Данный бонус связан с культурой, в которой вы выросли, либо с врождёнными характеристиками вашего типа существа. Если ваша раса изменяется (например, после *реинкарнации*), вы



теряете все бонусы расы, которыми обладали ранее, и получаете другие, присущие новому облику.

Ситуативный

Бонусы данного типа зависят от обстоятельств, влияющих на выполнение текущей задачи. Такие бонусы обычно складываются между собой, но только если происходят из разных источников.

Например, вы хотите взорвать петарду во время проверки Блефа, чтобы отвлечь охранников. Ведущий решает, что взрыв петарды даёт вашей проверке бонус +2 (ситуативный). Кроме этого, ведущий знает, что в ситуации, подобной вашей, охрана обычно на взводе и точно обратит внимание на столь внезапное и неожиданное событие, поэтому решает дать вам ещё один бонус +2 (ситуативный). Оба бонуса влияют на выполняемую задачу и получены в результате разных обстоятельств, поэтому складываются, так что вы получаете +4 к проверке Блефа.

Удача

Этот бонус означает удачное стечение обстоятельств, достаточно существенное, чтобы повлиять на исход событий или, по крайней мере, склонить чашу весов в вашу сторону.

Усиление

Эти достаточно редкие эффекты обычно имеют сверхъестественное происхождение и позволяют усилить полезные свойства предмета или поддержать определённую попытку сделать что-либо, увеличивая вашу общую эффективность. Данный вид бонусов практически никогда не применяется к атакам.

Характеристика

Если модификатор характеристики положителен, его зачастую называют бонусом. Если в описании способности сказано прибавить бонус характеристики, вы добавляете её модификатор, но только в том случае, если он не отрицательный.

Штрафы

Некоторые эффекты могут давать вам штрафы к значениям характеристик, КБ, броскам, скорости и другим параметрам. В отличие от бонусов, у штрафов нет типов, но одинаковые штрафы обычно не складываются — в расчёт берётся тот, что больше.

Предположим, что ведущий решил наложить штраф на проверки Акробатики при движении по замёрзшему озеру, потому что оно покрыто скользким льдом, но один из противников использует устройство, которое замораживает поверхности в области своего действия, делая их скользкими, что также накладывает штраф на проверки Акробатики. Как вы понимаете, заморозка и без того замёрзшего озера ни на что особо не влияет — вряд ли оно стало более скользким, поэтому в данном случае будет применяться только наибольший штраф к проверкам Акробатики на дважды замороженном льду.

В спорах о том, считаются ли две ситуации, накладывающие штрафы, одинаковыми, и о том, складываются ли штрафы, последнее слово всегда остаётся за ведущим. Так, он может постановить, что дважды замороженное озеро не станет более скользким, а политое маслом — станет, и что возможны дополнительные штрафы от прочих факторов — сильного ветра, землетрясения или неровности поверхности льда.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Когда классовая особенность, заклинание или какой-то предмет создают эффект, у него обычно есть ряд параметров, например область, длительность и дистанция, которые описываются при помощи определённой терминологии, а также дескрипторы, указывающие на тип эффекта (и иногда влияющие на то, как он работает). В этом разделе рассказывается о том, что обозначают различные области действия, дескрипторы, длительности, дистанции и цели. Также здесь объясняются такие ключевые понятия, как линия видимости и линия досягаемости, — именно они определяют, может ли персонаж эффективно сотворить заклинание или воспользоваться элементом снаряжения.

ДЕСКРИПТОРЫ

Дескриптор позволяет определённым образом классифицировать предмет, заклинание или эффект. У некоторых эффектов может быть сразу несколько дескрипторов, каждый из которых описывает принцип его взаимодействия с окружающим миром более подробно, а у каких-то эффектов дескрипторы отсутствуют. Дескрипторы встречаются даже у предметов снаряжения.

Существуют следующие дескрипторы: болезнь, боль, вода, воздух, воззвание, восприятие, добро, звук, земля, зло, исцеление, кислота, обольщение, огонь, призывание, принуждение, принципиальность, проклятие, радиация, разум, свет, сила, смерть, созидание, тайновидение, телепортация, тень, тьма, ужас, хаос, холод, электричество, эмоции, яд, язык.

Большая часть этих дескрипторов сама по себе не имеет никакого значения и лишь указывает, как данное заклинание или эффект будет взаимодействовать с другими заклинаниями и эффектами. Некоторые дескрипторы предоставляют дополнительную информацию о действии соответствующего эффекта.

Боль

Болевые эффекты вызывают крайне неприятные ощущения, но никакого долговременного урона не наносят. Существа, невосприимчивые к эффектам, требующим испытаний Стойкости, невосприимчивы и к болевым эффектам.

Воззвание

Эффекты воззвания переносят обитателей иных планов на тот, где находитесь вы сами. Воззвания наделяют существ одноразовой способностью к возвращению на родной план, хотя обычно эффект ограничивает круг обстоятельств, при которых существо может эту способность применить. Явившиеся на зов существа действительно погибают, если их убить, но их нельзя рассеять, даже если зов имел магическую природу.

Восприятие

Эффект с этим дескриптором имеет в своём составе звуковой или визуальный компонент, поэтому для его восприятия нужно зрение или слух. Чтобы такой эффект подействовал на цель, вы должны видеть или слышать друг друга.

Обольщение

Эффекты обольщения влияют на то, как цель воспринимает вас. Обычно в результате их воздействия цель начинает видеть в вас друга, и вы можете убедить её сделать что-либо, но она не будет бездумно подчиняться вашим приказам: цель сохраняет свободу воли, но при совершении своих действий руководствуется вашими интересами.

Существо сохраняет исходное мировоззрение и привязанности, но обольститель в её глазах выглядит близким другом, а его предложения и указания имеют для цели существенное значение.

Обольщённое существо не будет добровольно предоставлять информацию или предлагать варианты действий, если его об этом не просили, и никогда не будет подчиняться очевидно самоубийственным или вредоносным для себя приказам.

Обольщённое существо будет сражаться с друзьями, только если они угрожают его новому другу, но даже в этом случае будет использовать максимально ненасильственные методы, поскольку желает разрешить конфликт, не причинив никому особого вреда.

Цель может попытаться пройти встречную проверку Харизмы против своего обольстителя, если он пытается убедить её сделать что-то, что она обычно не сделала бы даже для лучшего друга. При успехе существо решает не выполнять конкретно этот приказ, но остаётся обольщённым. Если отданный приказ противоречит фундаментальным принципам существа, оно может попытаться пройти новое испытание, чтобы нейтрализовать эффекты обольщения.

Любая прямая атака обольщённого с вашей стороны или со стороны ваших явных союзников автоматически прерывает действие заклинания или эффекта на него.

Призывание

Эффекты призывания в мгновение ока призывают предметы или существ в указанное вами место. Когда длительность эффекта заканчивается или прерывается, призванное существо немедленно возвращается туда, откуда было призвано (обычно на другой план, но не всегда). Призванные предметы в этом случае исчезают, только если об этом отдельно сказано в описании эффекта. Призванное существо также исчезнет, если его убивают или если его ПЗ опускаются до 0, но на самом деле оно не погибает. Его можно будет снова призвать через 24 часа, в течение которых оно полностью восстанавливается.

Когда эффект призывания существа заканчивается или прерывается, заклинания, сотворенные этим существом, также прекращают действовать. Призванное существо не может пользоваться способностями, позволяющими ему самому призывать других существ.

Принуждение

Эти эффекты так или иначе подавляют волю цели, заставляя её совершать определенные действия или влияя на работу ее разума.

Разум

Эффекты, воздействующие на разум, работают только против существ со значением Интеллекта не ниже 1.

Созидание

Эффекты созидания манипулируют материей, создавая нужные предметы или существ в выбранном месте. Если длительность эффекта не мгновенная, то созданный предмет или существо бесследно исчезнет, как только длительность закончится. Если же длительность мгновенная, значит, созданный предмет или существо не нуждаются в притоке энергии извне, поэтому могут существовать сколь угодно долго.

Тайновидение

Подобные эффекты создают невидимый магический сенсор, передающий вам собранную информацию. Если не сказано обратное, этот сенсор обладает тем же восприятием, что и вы сами (магически или технологически обострённое восприятие при этом не учитывается). При этом сенсор считается отдельным, независимым органом чувств, а потому продолжает функционировать, даже если вы ослепли, оглохли или утратили другой канал восприятия.

Существо может заметить сенсор в результате успешной проверки Внимания со СЛ, равной 20 + круг заклинания или эффекта. Сенсор можно рассеять в любой момент, как если бы это было активное заклинание. Лист свинца, силовые поля, а также некоторые редкие материалы и соответствующая магическая защита препятствуют тайновидению — в этом случае вы ощущаете, что эффекту что-то мешает.

Телепортация

Эффекты телепортации подразумевают мгновенное путешествие сквозь Астральный план (см. стр. 470). Если что-то препятствует астральным путешествиям, то и телепортация не сработает, если в описании эффекта не указано иное.

Тень

Теневые эффекты созданы из иномировой энергии. Их проявления пусть и отчасти, но вещественны — наносимый ими урон реален и ощутим.

Язык

Языковые эффекты требуют использования осмысленного языка (устной речи, письменности или телепатических сообщений) как средства общения. Если вы не можете общаться с целью или если она неспособна вас понять, эффект на неё не действует.

ДИСТАНЦИЯ

Этот параметр эффекта определяет, на каком расстоянии от вас он может сработать. Подразумевается максимально возможное расстояние между вами и целью эффекта или его начальной точкой. Обратите внимание, что эффект срабатывает только в той части области действия, которая находится в пределах его дистанции. Если часть области оказалась за пределами дистанции, она пропадает впустую. Если дистанция зависит от уровня, то для заклинаний это УЗ, для классовых особенностей — уровень персонажа в соответствующем классе, а для оружия и снаряжения — уровень предмета. Стандартные дистанции описаны ниже.

На себя

Эффект применяется и воздействует только на вас.

Касание

Вы должны коснуться предмета или существа, на которое хотите наложить эффект. Если цель не хочет, чтобы её касались, требуется совершить успешную атаку в ближнем бою (против ЭКБ цели, если не указано иное). Если эффект причиняет урон, вы можете нанести с его помощью критический удар, как если бы это было оружие. В некоторых случаях эффект с дистанцией «касание» можно применить к нескольким целям. Непосредственно перед срабатыванием такого эффекта вы можете коснуться не более 6 целей (добровольцев или находящихся без сознания). Это не считается отдельным действием и является частью активации эффекта. Всех потенциальных целей вы должны коснуться в один и тот же раунд — в тот, когда заканчиваете активацию эффекта. Если эффект позволяет растянуть этот процесс на несколько раундов, прикосновение к 6 или менее целям считается действием полного хода.

Близкая

Максимальная дистанция эффекта равна 25 футам плюс ещё 5 футов за каждые два уровня.

Средняя

Максимальная дистанция эффекта равна 100 футам плюс ещё 10 футов за каждый уровень.

Дальняя

Максимальная дистанция эффекта равна 400 футам плюс ещё 40 футов за каждый уровень.

Планета

Эффект применим к любой точке планеты, на которой находится источник эффекта. Сюда входят все цели, находящиеся на орбите, включая луны и искусственные спутники.

Система

Эффект применим к любой точке солнечной системы, в которой находится источник эффекта.

План

Эффект применим к любой точке плана, на котором находится источник эффекта.

Неограниченная

Некоторые эффекты, обычно заклинания высокого круга, имеют неограниченную дистанцию, и их цель может располагаться где угодно, даже на других планах. Эффекты с неограниченной дистанцией крайне мощные, их сложно или вовсе невозможно применить, не достигнув достаточно высокого уровня.

Дистанция в футах

Некоторые эффекты не попадают в описанные выше категории и имеют фиксированное значение максимальной дистанции в футах, указанное в описании.

Шаг дистанции

У некоторых эффектов — в частности, дистанционного оружия, — есть шаг дистанции. Оружие может создавать свой эффект на расстоянии, равном нескольким шагам дистанции, но, если цель находится за пределами первого шага, вы получаете штрафы (см. «Штрафы за дистанцию» на стр. 245).

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Этот параметр показывает, насколько долго действует эффект. Если у заклинания, способности или предмета есть определённая длительность и при этом создаётся один или несколько эффектов, они действуют на всём протяжении длительности, если в описании не указано иное.

Иногда действие эффекта временно подавляется, но сам эффект при этом не отменяется и не рассеивается. В подобных случаях длительность эффекта не изменяется — он заканчивается тогда же, когда должен был закончиться изначально.

Указанное время

Зачастую длительность измеряется теми или иными промежутками времени — раундами, минутами, часами, днями и так далее.

Когда время выходит, энергия или сила, питающая эффект, рассеивается, и он прекращает работать. Если длительность — величина переменная, бросок для её определения делает ведущий, причем втайне от вас, поэтому вы не знаете, сколько именно продлится эффект.

Когда длительность указана в стандартных единицах измерения времени, например часах, днях или даже годах, используется стандартное время Соглашения (день состоит из 24 часов, час — из 60 минут, а в году 365 дней или 52 недели). Более подробно время и связанные с ним понятия Starfinder разобраны в разделе «Время» на стр. 430.

Мгновенная

Эффект срабатывает только в момент сотворения, хотя его последствия могут продержаться значительно дольше.

Постоянная

Эффект длится до тех пор, пока что-нибудь его не отменит. Например, заклинание *рассеивание магии* может рассеивать постоянные заклинания.

Концентрация

Эффект остаётся активным, пока вы продолжаете на нём концентрироваться. Концентрация — это основное действие. Всё, что способно сбить концентрацию, когда вы совершаете действия, требующие сосредоточенности (например, творите заклинание), может нарушить и концентрацию, необходимую для поддержания эффекта, — в таком случае он прекращает действие. Подробнее о концентрации можно прочесть в разделе «Концентрация и прерванные заклинания» на стр. 331. Вы не можете использовать требующие концентрации эффекты или творить соответствующие заклинания, пока концентрируетесь на поддержании уже сотворённого эффекта. Некоторые эффекты продолжают действовать какое-то время после окончания концентрации — обычно 1 раунд за уровень заклинателя, — но в описании некоторых эффектов может быть указана иная продолжительность.

Срабатывание

Встречаются эффекты, которые существуют либо указанное время, либо пока то или иное событие не заставит его сработать.

Эффекты касания и удержание заряда

Для некоторых эффектов, особенно заклинаний, в качестве дистанции указано «касание» (см. «Дистанция» выше), а для их активации требуется действие. Если эффект касания не срабатывает в тот же раунд, в который его сотворили, то в большинстве случаев вы можете удерживать заряд сколь угодно долго. Вы способны совершать атаки касанием снова и снова, пока эффект не сработает, но, если при этом вы творите любые другие заклинания, совершаете любую другую атаку или применяете другую способность, удерживаемый эффект тут же рассеивается.

Некоторые заклинания позволяют в процессе сотворения прикоснуться к нескольким целям. Заряд такого заклинания нельзя удерживать, а всех потенциальных целей этого заклинания вы должны коснуться в один и тот же раунд — в тот, когда заканчивается процесс сотворения заклинания.

Прекращаемое (П)

Если в строчке, описывающей длительность вашего заклинания или эффекта, стоит «(П)», вы можете по желанию в качестве основного действия прекратить его. При этом вы должны находиться в пределах дистанции действия эффекта и быть способны воспроизвести условия, необходимые для сотворения эффекта — например, сконцентрироваться или иметь доступ к снаряжению, создавшему эффект (но соответствующее действие вам дополнительно тратить не нужно). Эффект, для поддержания которого нужна концентрация, по природе своей является прекращаемым, так что даже не нужно тратить никаких действий. Всё, что нужно, — это в свой ход прекратить на нём концентрироваться.

Линия видимости

Это прямая линия без преград, определяющая, что персонаж может видеть. Линия видимости — это то же самое, что линия досягаемости (см. ниже), с той лишь разницей, что ей препятствуют помехи для обычного зрения, такие как туман, темнота и отсутствие видимости. Если вы по какой-то причине не можете видеть цель, то у вас нет линии видимости до неё и вы не можете применять эффекты, требующие её наличия. Линия видимости не может выходить за пределы дистанции «планета», если не указано иное.

Линия досягаемости

Если для применения оружия, способности или предмета требуется проверка атаки и при этом указана дистанция в футах, то обычно для того, чтобы ими воспользоваться, необходимо иметь линию досягаемости до цели (окончательное решение принимает ведущий). Это прямая линия без преград, определяющая, на что может воздействовать атака или способность. Сплошные преграды (например, стены), способные блокировать эффект, блокируют и линию досягаемости, но ей не мешают туман, темнота и другие помехи для видимости. Линия досягаемости не может выходить за пределы дистанции «планета», если не указано иное.

Цели эффекта (или все клетки, на которые вы хотите подействовать, для эффекта без области действия) всегда должны находиться на линии досягаемости. Для эффекта с областью действия достаточно, чтобы на линии досягаемости была только начальная точка. Эффекты-взрывы, конусы, цилиндры и эманации действуют только на области, существ и предметы, которые находятся на линии досягаемости относительно начальной точки эффекта (центра сферического взрыва или эманации, вершины конуса или центра верхнего основания цилиндра). Подробнее об упомянутых терминах можно прочесть в разделе «Область» ниже.

Если на линии досягаемости находится только часть занимаемого целью пространства, она считается находящейся в укрытии (укрытия подробно описаны на стр. 254). Если в сплошной преграде есть сквозное отверстие размером хотя бы в 1 квадратный фут, то по усмотрению ведущего она может давать цели не полное, а обычное укрытие от эффекта.

Область

Некоторые эффекты воздействуют на определённую область. Иногда форма этой области приводится в описании, но в большинстве случаев она относится к одной из описанных далее категорий. Вне зависимости от формы области вы выбираете только начальную точку, из которой будет распространяться эффект, но не можете указывать, на что он подействует, а на что нет. Эта точка должна располагаться на пересечении границ клеток тактического поля — то есть в месте, где соприкасаются четыре клетки.

Чтобы выяснить, окажется ли то или иное существо в области действия эффекта, подсчитайте расстояние в клетках от начальной точки до него, как если бы вы подсчитывали дальность

перемещения существа или расстояние для стрельбы из дистанционного оружия. Единственное отличие состоит в том, что в данном случае дистанция рассчитывается не между центрами клеток, а между пересечениями границ клеток поля. Вы можете считать это расстояние и по диагонали, но помните, что каждая вторая диагональ считается за две клетки. Клетка является частью области действия, если в область включена её дальняя (от начальной точки) граница. Если же в область включена только ближняя от точки граница клетки, эффект на клетку не распространяется.

Взрыв, облако или эманация

Многие эффекты с областью действия представляют собой взрыв, облако или эманацию. В любом случае вы указываете только начальную точку, из которой распространяется действие эффекта.

Взрыв

Взрыв влияет на всё, что оказывается в области действия в момент срабатывания эффекта, в том числе на существ, которых вы не видите. Взрыв не оказывает эффекта на тех, кто имеет полное укрытие со стороны его начальной точки (иными словами, эффект взрыва не может огибать углы). По умолчанию взрыв имеет форму сферы, но для некоторых эффектов отдельно указывается форма конуса. Область взрыва определяет расстояние, на которое распространяется эффект от начальной точки.

Облако

Облако действует как взрыв, но может огибать углы. Вы просто указываете начальную точку, и эффект распространяется во всех направлениях на указанное в описании расстояние, может огибать углы и стены и свободно проникать даже в области, находящиеся за пределами зоны видимости. При подсчете дистанции распространения облака следует учитывать, что оно не проходит сквозь преграды, стоящие у него на пути, а огибает их. Вы должны указать только начальную точку, из которой будет распространяться облако, — нет нужды в том, чтобы на линии досягаемости оказалась вся область действия заклинания.

Эманация

Эманация похожа на взрыв, за исключением того, что эффект действует от начальной точки на протяжении всей длительности. Большая часть эманаций имеет форму сферы или конуса.

Конус, линия, сфера, цилиндр

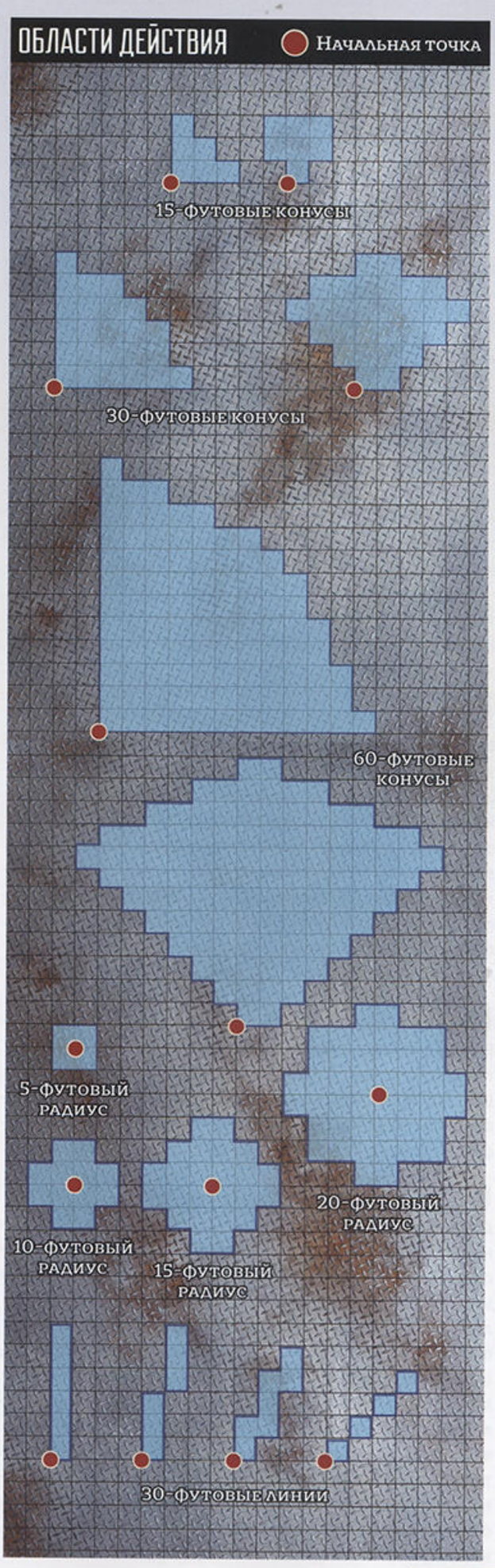
Область действия эффекта часто имеет определенную форму.

Конус

Конус — это нацеленный в любом нужном вам направлении сектор, равный четверти круга; вершина сектора (начальная точка) располагается в одном из углов вашей клетки. Большая часть конусов — это взрывы и эманации (см. выше), неспособные огибать углы.

Линия

Эффект-линия исходит из точки, находящейся в одном из углов вашей клетки. Линия бьет по прямой в указанном вами направлении на расстояние, равное дистанции действия (или пока не встретит что-то, способное стать помехой для линии досягаемости, см. стр. 270). Эффект воздействует на всех существ, находящихся на клетках, сквозь которые проходит линия.



Сфера

Область действия сферического эффекта имеет форму шара, центр которого находится в указанной начальной точке. Сферы могут быть и взрывами, и эманациями, и облаками.

Цилиндр

Для эффекта в форме цилиндра вы выбираете начальную точку на определённой высоте, которая становится центром горизонтального круга заданного радиуса; эффект распространяется из этого круга вертикально вниз, образуя цилиндр указанной в описании высоты. Эффекты такой формы игнорируют препятствия в области действия.

Формируемая (Ф)

Если в строчке, описывающей эффект или форму области, стоит «(Ф)», вы можете придавать эффекту форму. При формировании эффекта нельзя оперировать фрагментами, линейные размеры которых не достигают 10 футов в любом измерении, — области многих эффектов представлены в виде совокупности 10-футовых кубов, чтобы было проще создавать нестандартные или трёхмерные формы. Чаще всего подобное нужно при определении положения областей и эффектов в пространстве.

Иное

Область действия эффекта имеет уникальную форму, параметры которой приведены в описании.

Область с находящимися в ней целями

Такие эффекты срабатывают не на всю область действия, а на находящихся в ней существ или предметы. Основное отличие от нацеленных эффектов (см. «Цель» ниже) состоит в том, что вы не можете выбрать, на кого такой эффект подействует, а на кого нет; он будет влиять на всех существ или предметы определённого типа в указанной области.

Если эффект действует на какие-то определённые цели (например, только на живых существ), то все существа другого типа в области действия не учитываются при определении числа целей, на которые он влияет.

Влияние эффекта в области

Если эффект напрямую нацелен на существ или предметы, он перемещается вместе с ними, пока не истечёт его длительность. Если эффект нацелен на область, он остаётся в ней на всю длительность; существа, входящие в эту область, попадают под действие эффекта и выходят из-под него, покидая её.

Цель

Для некоторых эффектов нужно указать цель или цели — в описании указано, на каких существ и предметы распространяется действие эффекта. Чтобы применить подобный эффект, у вас должна быть линия досягаемости (см. стр. 270) до цели или целей и вы должны чётко их определить. Если активация эффекта занимает определённое время (например, время сотворения заклинания), цели выбираются после завершения активации. Например, если вы решили сотворить заклинание, воздействующее на нескольких существ, то выбираете цели сразу после того, как завершили его сотворение и готовы применить. Это позволяет избежать ситуаций, в которых вы могли бы сотворить заклинание или применить эффект на существ, которые уже были побеждены или иным образом лишены возможности действовать в промежуток времени между началом и окончанием сотворения заклинания.

Некоторые эффекты ограничивают круг целей: например, если в качестве цели указаны «живые существа», то имеются в виду живые биологические и технобиологические существа — то есть все существа, кроме конструкций и нежити (искусственные создания, не являющиеся нежитью или конструкциями, считаются для подобных эффектов живыми). Если эффект нацелен на добровольцев или находящихся без сознания существ, он действует только на тех существ в сознании, которые против этого не возражают. Выразить своё желание (или нежелание) существо может в любой момент (даже если его застали врасплох или идёт чужой ход). Это не требует совершения действия — достаточно, чтобы один игрок сказал другому, что его персонаж согласен. Ряд эффектов позволяет выбрать в качестве цели другие категории существ или предметов: например, конструкции, трупы или предметы определённого типа.

Некоторые эффекты после активации можно перенаправлять на новые цели или области. Перенаправление требует совершения сопутствующего действия и не провоцирует внеочередных атак.

Эффекты, требующие проверки атаки

Для применения некоторых эффектов, требующих указания цели, нужно попасть ими в цель, совершив проверку атаки. Такие эффекты могут наносить критические удары подобно оружию — в этом случае их урон удваивается.

Если у такого эффекта указана длительность, имеется в виду период времени, в течение которого он действует на цель (в случае успешной атаки), а не время, требуемое для совершения атаки.

Эффекты способностей и заклинаний для особо крупных транспортных средств

Большая часть транспортных средств (ТС) также подвержена действию способностей и заклинаний — например, *огненный взрыв* подействует на исследовательский багги согласно обычным правилам.

Тем не менее ТС особо крупных размеров, например звездолёт или многоместный самолёт, считаются скорее типом местности и потому взаимодействуют с заклинаниями и способностями несколько иначе. Последнее слово остаётся за ведущим, но местностью обычно считаются самолёты, передвижные фабрики, океанские лайнеры, космические станции, звездолёты, поезда и прочие ТС, которые по размеру сопоставимы с колоссальными существами или больше их.

При применении способностей или сотворении заклинаний на ТС, считающиеся местностью, необходимо учитывать следующее: особо крупные ТС не считаются предметами сами по себе — в качестве предметов рассматриваются их составные части (обшивка, переборки, консоли и тому подобное). В большинстве случаев способности и заклинания со стационарным или неподвижным эффектом (например, *силовая стена*, *место истины* или вход в чертоги разума мистика), а также эффекты, которые закрепляются на месте (например, *стальная стена*), передвигаются вместе с ТС, а не остаются в точке пространства, в которой были созданы изначально. Таким образом, эффекты, сотворённые персонажем, находящимся в подобном ТС, и нацеленные на область на этом ТС, перемещаются вместе с ним, а не привязаны к точке пространства, которая достаточно быстро останется позади.

Принимая во внимание вышеописанное, ведущий определяет прочие эффекты заклинаний и способностей, используемых на особо крупных ТС.

СОСТОЯНИЯ

Состояния — обстоятельства и условия, которые могут влиять на персонажей в течение продолжительного периода времени. Если на персонажа действует более чем одно состояние, считаются все эффекты. Если эффекты несочетаемы, применяется самый тяжелый из них.

Ниже описаны наиболее часто встречающиеся состояния и их эффекты. Для удобства краткие сведения вынесены в общую таблицу 8–2, но если какое-то состояние незнакомо игроку или ведущему, то следует внимательно прочитать его подробное описание.

Иногда состояние временно подавляется, но не отменяется — например, при помощи импровизации посланника «Не сдавайся!». В этом случае длительность состояния не изменяется — оно заканчивается тогда, когда должно было закончиться изначально.

ОПИСАНИЯ СОСТОЯНИЙ

Ниже описываются самые распространённые состояния в игре Starfinder.

Без сознания

Персонаж без сознания считается беспомощным. Это одно из последствий снижения ПЗ персонажа до 0.

Беспомощность

Вы лежите без сознания, спите, связаны или по другим причинам не можете себя защитить. Считается, что значение вашей Ловкости равно 0 (модификатор –5), а атаки в ближнем бою по вам получают бонус +4 (как при атаке распластанной цели). Дистанционные атаки по беспомощным целям не получают преимуществ.

Бессилие

Когда вы обессилены, вы движетесь с половиной обычной скорости, не можете бежать или атаковать с разбега, получаете штраф –3 к КБ, атакам, урону в ближнем бою, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, проверкам Силы и Ловкости, а также связанных с ними навыков. Предельный вес, при котором вы считаетесь нагруженным, снижается на 3. После одного часа полноценного отдыха вы вместо этого становитесь утомлённым.

Глухота

Вы не можете слышать. Вы получаете штраф –4 к проверкам инициативы и всем встречным проверкам Внимания, а также автоматически проваливаете все проверки Внимания, связанные со звуком. Те, кто был глухим долго, привыкают к своему состоянию и могут частично его компенсировать.

Горение

Вы загорелись. Если вы горите, то в каждом раунде получаете указанный урон огнём в начале вашего хода, до того, как совершите какие-либо действия (или попытаетесь пройти испытание Реакции, описанное ниже). Если в описании эффекта урон не указан, он равен 1d6. Урон от нескольких источников возгорания суммируется.

Пока вы горите, вы можете в конце каждого раунда попытаться пройти испытание Реакции, чтобы потушить себя. СЛ испытания равна 10 + количество урона, нанесённого вам горением в этом раунде. В случае успеха вы перестаёте гореть. Вы можете проходить это испытание в конце каждого раунда, если всё ещё горите, и при этом получаете к прохождению испытания бонус +2 за каждую предыдущую неудачную попытку себя потушить (учитываются только последовательные попытки).

Вы можете сразу же потушить огонь, если прыгнете в воду достаточной глубины. Если воды рядом нет, вы можете потратить действие полного хода, катаясь по земле или пытаясь потушить себя иным способом, чтобы получить возможность пройти новое испытание Реакции с бонусом +4 (и всеми бонусами за предыдущие последовательные попытки тушения).

Дезориентация

Вы получаете штраф –2 к урону оружия, атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик.

Заворожённость

Вы находитесь в трансе. При этом вы тихо стоите или сидите и ничего не делаете, обратив всё своё внимание на заворживший вас эффект, пока он действует. Вы получаете штраф –4 ко всем проверкам навыков, предпринимаемым в качестве ответных действий, — например, к проверкам Внимания. Любая потенциальная угроза (например, приближение враждебного существа) позволяет вам снова пройти испытание. Любая очевидная угроза (вытаскивание оружия, сотворение заклинания или нацеливание дистанционного оружия) автоматически снимает это состояние. В качестве основного действия союзник может встряхнуть вас, чтобы вывести из транса и снять это состояние.

Замешательство

Вы находитесь в замешательстве и не можете действовать адекватно. Вы не в состоянии отличать друзей от врагов, обычно принимая за врагов всех подряд, даже если это ваши лучшие друзья или семья. Союзник, желающий выбрать вас целью безвредного заклинания с дистанцией «касание», должен совершить успешную проверку атаки против вашего ЭКБ, так как вы не считаетесь добровольцем. Если вас атакуют, пока вы находитесь в замешательстве, вы будете нападать на последнего атаковавшего (если в состоянии это сделать) до тех пор, пока он не умрёт или не исчезнет из виду. Находясь в замешательстве, вы можете совершать внеочередные атаки только против существ, на которых уже собрались напасть.

Если вы не посвятили себя нападению на подобную цель, бросьте d% и руководствуйтесь приведенной ниже таблицей, чтобы определить свои действия на этот раунд.

D%	ПОВЕДЕНИЕ
1–25	Действуете как обычно
26–50	Ничего не делаете, только бормочете себе под нос
51–75	Наносите себе 1d8 + модификатор Силы урона предметом, который держите в руке
76–100	Нападаете на ближайшее существо

Если вы не можете совершить действие, указанное в таблице, то просто стоите и бормочете что-то себе под нос. Атаки по находящимся в замешательстве не получают никаких особых преимуществ.

Застигнут врасплох

В начале боя, если вы не осведомлены о присутствии противника, вы застигнуты врасплох до тех пор, пока не сориентируетесь в обстановке и не совершите какое-либо действие в бою.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ТАБЛИЦА 8-2: СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЕ	ЭФФЕКТ
Без сознания	Вы беспомощны и лежите без сознания.
Беспомощность	Ваш модификатор Лвк снижается до –5, а атаки в ближнем бою против вас получают бонус +4.
Бессилие	Вы двигаетесь с половиной скорости, не можете бежать и атаковать с разбега и получаете штраф –3 к КБ, атакам, урону в ближнем бою, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, всем проверкам Лвк, Сил и связанных с ними навыков. Предельный вес, при котором вы считаетесь нагруженным, снижается на 3.
Глухота	Вы получаете штраф –4 к проверкам инициативы и всем встречным проверкам Внимания, а также автоматически проваливаете все проверки Внимания, связанные со звуком.
Горение	Вы получаете указанный урон огнём в каждом раунде и должны потушить себя, чтобы избавиться от этого состояния.
Дезориентация	Вы получаете штраф –2 к урону оружия, атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик.
Заворожённость	Вы должны внимательно следить за заворожившим вас эффектом и получаете штраф –4 ко всем проверкам навыков, совершаемых в качестве ответных действий.
Замешательство	Вы принимаете всех существ за врагов и должны бросать кости, чтобы определять свои действия.
Застигнут врасплох	Вы получаете –2 к КБ и не можете совершать ответные действия или внеочередные атаки.
Захват	Вы не можете двигаться или совершать действия, требующие двух рук; вы получаете –2 к КБ, большинству атак, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, всем проверкам Лвк и связанных с ней навыков, а также не можете совершать внеочередные атаки.
Испуг	Вы должны убегать или сражаться и получаете штраф –2 ко всем испытаниям, атакам, проверкам навыков и характеристик.
Кровотечение	Вы получаете указанный урон в начале своего хода.
Нагруженность	Ваши скорости снижаются на 10 футов, максимальный бонус Лвк к КБ снижается до +2, а также вы получаете –5 к проверкам, зависящим от Лвк или Сил.
Неконтролируемое вращение	Вы не можете предпринимать сопутствующих действий для перемещения (в том числе, ползком) или осторожного шага, считаетесь застигнутым врасплох и получаете штраф –2 к атакам.
Обездвиживание	Вы не можете двигаться, считаетесь застигнутым врасплох и получаете те же штрафы, что и при захвате, но увеличиваете их до –4.
Опутывание	Вы двигаетесь с половиной скорости, не можете бежать и атаковать с разбега и получаете штраф –2 к КБ, атакам, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, всем проверкам Лвк и связанных с ней навыков.
Оцепенение	Вы застигнуты врасплох и не можете предпринимать никаких действий.
Ошеломление	В каждом раунде вы можете совершать только одно сопутствующее или одно основное действие. Вы можете предпринимать быстрые действия, но не можете совершать ответных.
Паника	Вы роняете всё, что держите, убегаете с максимальной скоростью и не можете предпринимать других действий. Вы получаете штраф –2 ко всем испытаниям, проверкам навыков и характеристик. Если вы загнаны в угол, то впадаете в оцепенение.
Паралич	Ваш модификатор Лвк снижается до –5, вы не можете двигаться, но можете предпринимать ментальные действия.
Перегруженность	Ваши скорости снижаются до 5 футов, максимальный бонус Лвк к КБ снижается до +0, и вы получаете –5 к проверкам, зависящим от Лвк или Сил.
Поломка (только для предметов)	Оружие: штраф –2 к атакам и урону, не оказывает дополнительных эффектов при критическом ударе. Броня: бонусы к КБ снижены вдвое, а штраф за броню удвоен. Транспортное средство: штраф –2 к КБ, СЛ столкновения и модификатору Пилотирования, может перемещаться только с половиной максимальной и стратегической скорости. Инструменты или техника, дающая бонусы: бонусы уменьшаются вдвое.
Потрясение	Вы получаете штраф –2 к атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик.
При смерти	Вы лежите без сознания, не можете предпринимать никаких действий и должны стабилизироваться или терять ПР и в итоге умереть.
Распластанность	Вы получаете штраф –4 к атакам в ближнем бою, +4 к КБ против дистанционных атак, но –4 к КБ против атак в ближнем бою.
Растерянность	Вы получаете штраф –1 ко всем атакам и проверкам Внимания, связанным со зрением.
Сбит с цели	Вы получаете штраф –2 к атакам.
Слепота	Вы застигнуты врасплох, получаете штраф –4 к большинству проверок навыков, связанных с Лвк или Сил, а также встречным проверкам Внимания, автоматически проваливаете все проверки Внимания, требующие зрения, все противники считаются для вас невидимыми, а чтобы перемещаться быстрее, чем с половиной скорости, вам нужно пройти проверку Акробатики со СЛ 10, или вы распластываетесь по земле.
Смерть	Ваша душа покидает тело, вы неспособны предпринимать какие-либо действия, и вам не помогает обычное или магическое лечение.
Сон	Вы получаете штраф –10 к проверкам Внимания при попытках заметить что-либо.
Стабильное состояние	Вы более не при смерти, но всё ещё без сознания.
Ступор	Вы не можете предпринимать никаких действий.
Тошнота	Вы не можете атаковать, сотворять заклинания или концентрироваться на них. В каждый раунд вы можете совершить только одно сопутствующее действие.
Утомление	Вы не можете бежать и атаковать с разбега, а также получаете штраф –1 к КБ, атакам, урону в ближнем бою, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, всем проверкам Лвк и Сил и связанных с ними навыков. Предельный вес, при котором вы считаетесь нагруженным, снижается на 1.
Шок	Вы роняете всё, что держите, не можете предпринимать никаких действий и считаетесь застигнутым врасплох.

Ряд других эффектов также может создать данное состояние. Вы получаете –2 к КБ и не можете совершать ответные действия.

Захват

Вы схвачены существом, ловушкой или эффектом. Вы не можете двигаться и получаете штраф –2 к КБ, атакам, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, всем проверкам Ловкости и связанных с ней навыков, за исключением попыток захватить противника или освободиться из захвата (см. «Захват» на стр. 246). Кроме этого, вы не можете предпринимать действий, для которых требуются две руки (или пара других конечностей), а также совершать внеочередные атаки.

Вы не можете использовать Скрытность, чтобы спрятаться от схватившего, даже если у вас есть особая способность, позволяющая прятаться на открытом месте. Если вы становитесь невидимым с помощью заклинания или иных средств, то получаете бонус +2 (ситуативный) к проверкам для освобождения из захвата, но больше невидимость вам ничем не помогает.

Испуг

Вы убегаете от источника своего страха настолько быстро, насколько можете. Если вы не можете сбежать, то нападаете. На все ваши испытания, атаки, проверки навыков и характеристик накладывается штраф –2.

Вы можете использовать для бегства любые особые способности, включая заклинания, — более того, вы обязаны их задействовать, если без них убежать не получается. Если вы, будучи испуганы, подвергаетесь действию другого эффекта, пугающего вас, продолжительность вашего испуга увеличивается на длительность второго эффекта.

Кровотечение

Вы получаете указанное количество урона в начале каждого своего хода. Кровотечение можно остановить при помощи успешной проверки Медицины со СЛ 15 (требует основного действия) или применением любой восстанавливающей ПЗ способности. Эффекты кровотечений не складываются, действует только более тяжёлое.

Нагруженность

Все скорости вашего передвижения снижаются на 10 футов, а максимальный бонус Ловкости к КБ уменьшается до +2. Вы получаете штраф –5 ко всем проверкам, зависящим от Силы и Ловкости (используйте либо штраф за нагруженность, либо штраф за броню — в зависимости от того, что больше).

Неконтролируемое вращение

Вы парите в невесомости и не ориентируетесь в пространстве. Вы не можете тратить сопутствующие действия на перемещение (в том числе ползком) и осторожный шаг. Вы считаетесь застигнутым врасплох и получаете –2 к атакам.

Вы можете прервать неконтролируемое вращение, ухватившись за неподвижный предмет — например, перегородку или лестницу (обычно в качестве сопутствующего действия). Об иных способах остановить вращение можно прочесть в разделе «Невесомость» на стр. 401.

Обездвиживание

Вы скручены и не можете совершать большинство действий. Вы не можете двигаться, считаетесь застигнутым врасплох, получаете штраф –4 к КБ, атакам, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, всем проверкам Ловкости и связанных с ней навыков (эти штрафы заменяют штрафы от захвата, но применяются также и к вашим попыткам захватить противника или освободиться из захвата; см. «Захват» на стр. 246). Вы не можете совершать действий, требующих использования любой вашей конечности, но вы всегда можете попытаться освободиться, обычно с помощью атаки или проверки Акробатики. Вы не можете совершать внеочередных атак, но можете говорить (в том числе для сотворения заклинаний) и предпринимать ментальные действия.

Опутывание

Вы чем-то опутаны и ограничены в движениях, но не полностью неподвижны, если только ваши путы не прикреплены к неподвижному предмету или не удерживаются кем-то. Вы можете двигаться с половиной своей скорости, не можете бежать или совершать атаки с разбега и получаете штраф –2 к КБ, атакам, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, всем проверкам Ловкости и связанных с ней навыков.

Оцепенение

От страха вы не можете даже пошевелиться. Вы считаетесь застигнутым врасплох и не можете предпринимать никаких действий.

Ошеломление

Вы можете совершать раз в раунд одно основное либо сопутствующее действие, но не оба сразу. Вы можете использовать быстрые действия, но не можете совершать ответных действий или действий полного хода.

Паника

Вы роняете всё, что держите, после чего с максимальной скоростью не разбирая дороги пускаетесь наутёк от источника своих страхов, а также от любых иных встреченных опасностей. Вы не можете предпринимать других действий и получаете штраф –2 ко всем испытаниям, проверкам навыков и характеристик. Если вы загнаны в угол, то впадаете в оцепенение и уходите в глухую оборону, не атакуя и не предпринимая других действий. Паникуя, вы можете использовать для бегства особые способности, включая заклинания, — более того, вы обязаны их задействовать, если без них убежать не получается.

Паралич

Вы замираете на месте и не способны пошевелиться — вы можете лишь чуть подёргиваться, переводить взгляд и тому подобное. Вы не считаетесь беспомощным, но модификатор вашей Ловкости равен –5. Вы можете предпринимать ментальные действия, но не физические. Если вы летели, когда вас парализовало, и полёт зависит от физических средств (например, крыльев), вы падаете. Если вы плыли, то можете утонуть (см. «Удушье и утопление» на стр. 404). Сквозь занимаемое вами пространство можно беспрепятственно проходить и союзникам, и врагам, но каждая такая клетка считается как 2 при перемещении.

Перегруженность

Все скорости вашего передвижения снижаются до 5 футов, максимальный бонус Ловкости к КБ уменьшается до +0. Вы получаете штраф –5 ко всем проверкам, зависящим от Силы и Ловкости (используйте либо штраф за перегруженность, либо штраф за броню — в зависимости от того, что больше).

Поломка

Предметы, получившие больше урона, чем половина их ПЗ, считаются сломанными, что означает, что они менее полезны и удобны в использовании. Эффекты поломки зависят от типа предмета. Подробнее о твёрдости и ПЗ оружия и брони можно прочесть на стр. 409.

- Если сломалось оружие, то атаки им получают штраф –2 к проверкам попадания и урона. Таким оружием можно нанести критический удар, но без дополнительных эффектов (за исключением удвоенного урона).
- Если сломалась броня, её бонус к КБ уменьшается вдвое (округляя вниз). Сломанная броня удваивает все свои штрафы за броню при проверках навыков.
- Если сломалось транспортное средство, оно получает штраф –2 к КБ и СЛ столкновения, его модификатор Пилотирования снижается на 2. Оно способно передвигаться лишь с половиной максимальной и стратегической (указанной в милях в час) скорости. В главе 7 на стр. 228 вы найдёте больше информации о сломанных и вышедших из строя транспортных средствах.
- Если сломался инструмент, биоимплант или киберимплант, дающий бонус к скорости (включая новые способы перемещения) или испытаниям, проверкам характеристик и навыков, то эти бонусы уменьшаются вдвое (округляя вниз) вплоть до 0.
- Если предмет не подпадает ни под одну из этих категорий, поломка не мешает его использовать.

Вне зависимости от типа, сломанные предметы стоят лишь половину от своей обычной цены при продаже (обычно 5% от стоимости покупки). Любой предмет можно починить заклинаниями *починка* или *ремонт*, если УЗ сотворяющего их персонажа равен уровню предмета или превышает его. Если заклинание восстанавливает ПЗ предмета до половины первоначальных или выше, он перестает считаться сломанным.

Кроме этого, магические предметы можно починить, применив навык Мистицизм (подробнее см. стр. 147), а технологические — при помощи Инженерного дела (подробнее см. стр. 143). Гибридные предметы можно чинить любым из этих навыков. В большинстве ремонтных мастерских (как магических, так и технологических) берут за такую работу 10% первоначальной стоимости предмета (больше, если предмет поврежден особенно сильно).

Потрясение

Испытывая потрясение, вы получаете штраф –2 к атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик. Если вы, будучи потрясены, подвергаетесь действию другого эффекта, от которого также испытываете потрясение, продолжительность вашего потрясения увеличивается на длительность второго эффекта.

При смерти

Вы лежите без сознания, и жизнь медленно покидает вас. Вы находитесь при смерти, когда ваши ПЗ снижаются до 0 и вы при этом не стабилизированы. Вы не можете совершать никаких действий и каждый раунд теряете по 1 ПР в конце своего хода, пока не стабилизируетесь. Вы можете потратить ПР в количестве, равном четверти вашего максимального запаса ПР (минимум 1 ПР, максимум 3 ПР), чтобы стабилизироваться, а в следующем раунде — ещё 1 ПР, чтобы восстановить 1 ПЗ и вернуться в бой. Вы перестаёте пребывать при смерти, как только ваши ПЗ поднимаются выше 0 или если вы умираете. Более подробно об этом см. в разделе «Ранения и смерть» на стр. 250.

Распластанность

Вы лежите на земле. Вы получаете штраф –4 к атакам в ближнем бою, +4 к КБ против дистанционных атак, но –4 к КБ против атак в ближнем бою. Чтобы встать, нужно сопутствующее действие.

Растерянность

Вы испытываете трудности со зрением, обычно из-за яркого света. Вы получаете штраф –1 ко всем атакам и проверкам Внимания, связанным со зрением.

Сбит с цели

Вы не можете полностью сосредоточиться на сражении и получаете штраф –2 к атакам.

Слепота

Вы не можете видеть. Вы считаетесь застигнутым врасплох и получаете штраф –4 к большинству проверок навыков, связанных с Силой и Ловкостью, а также встречным проверкам Внимания. Все проверки и действия, требующие зрения (например, чтение и проверки Внимания при использовании зрения), автоматически заканчиваются провалом. Вы не можете обнаруживать других существ, значит, помимо всего прочего, для вас все противники считаются невидимыми (вероятность промаха 50%; см. стр. 253). Чтобы перемещаться вслепую быстрее, чем с половиной базовой скорости, вам нужно пройти проверку Акробатики со СЛ 10. В случае провала вы падаете и распластываетесь по земле. Персонажи,

долго пробывшие слепыми, привыкают к этому состоянию и могут научиться избегать части описанных выше проблем. Если ослеплённое существо обладает помимо зрения другим точным способом восприятия (см. стр. 260), оно всё равно автоматически проваливает все проверки и действия, связанные со зрением, но другие описанные эффекты к нему не применяются.

Смерть

Вы умираете, когда количество ваших ПЗ упало до 0, вы не стабилизированы и у вас нет ПР, но вы должны их потратить по любой причине (см. «Ранения и смерть» на стр. 250). Вы можете умереть от урона характеристикам, потери их пунктов или получения отрицательных уровней (см. стр. 252), а также от массированного урона (см. стр. 250).

Когда вы мертвы, ваша душа покидает тело и вы не можете совершать какие-либо действия. Вам не помогает обычное или магическое лечение, но вас можно воскресить с помощью особой магии или технологии. Мёртвое тело начинает разлагаться, если его специально не сохранять, но любая воскрешающая магия восстанавливает тело, делая его либо полностью здоровым, либо таким же, как перед смертью (зависит от заклинания или устройства, используемого для воскрешения). В любом случае после воскрешения вам не придётся переживать об окоченении, разложении и прочих посмертных процессах.

Сон

Пока спите, вы беспомощны и получаете штраф –10 к проверкам Внимания при попытках заметить что-либо. Если вы успешно прошли проверку, несмотря на штраф, то автоматически просыпаетесь. Также вы просыпаетесь, получив удар или ранение. Союзник может разбудить вас, потратив основное действие.

Стабильное состояние

Если вы находились при смерти, но потратили ПР, чтобы стабилизироваться (см. «Использование ПР» в разделе «Ранения и смерть» на стр. 250), или если союзник оказал вам первую помощь, вы находитесь в стабильном состоянии. Вы более не при смерти, но и в сознание не приходите.

Ступор

Находясь в ступоре, вы не можете совершать действия, но ваш КБ при этом не снижается. Обычно ступор длится один раунд.

Тошнота

Вас серьёзно мутит. Вы не можете атаковать, применять заклинания, концентрироваться на них или делать что-то, требующее сосредоточения. В каждый раунд вы можете совершить только одно сопутствующее действие.

Утомление

Когда вы утомлены, вы не можете бежать или атаковать с разбега. Вы получаете штраф –1 к КБ, атакам, урону в ближнем бою, испытаниям Реакции, проверкам инициативы, проверкам Силы и Ловкости, а также связанных с ними навыков.

Предельный вес, при котором вы считаетесь нагруженным, снижается на 1.

Если вы утомлены, то становитесь обессилены, сделав что-то, вызывающее утомление. Утомление проходит после 8 часов полноценного отдыха.

Шок

Вы роняете всё, что держали, не можете совершать действий и считаетесь застигнутым врасплох.

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Когда вы отрываетесь на транспортном средстве (ТС) от пеших преследователей или, наоборот, на своих двоих пытаетесь остановить вражеский транспорт, передвижения и бой происходят на тактическом поле, разделённом на клетки. Транспортные погони проходят по другим правилам, поскольку подразумевают гораздо большие расстояния (см. стр. 282).

Транспортные средства — это, по сути, предметы, поэтому не могут совершать каких-либо действий самостоятельно и должны управляться либо персонажем, либо автопилотом-ИИ (см. стр. 280), но тем не менее могут продолжать движение, будучи неуправляемыми (см. стр. 280). В ряде случаев уровень транспортного средства учитывается при определении СЛ проверок навыков пилота и пассажиров или влияет на них иным образом. Параметры различных ТС приведены на стр. 228–229.

НАПРАВЛЕНИЕ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

В отличие от существ, для которых направление, в котором они смотрят, не так важно, ТС куда менее поворотливы, поэтому во время движения необходимо отслеживать их направление. Если вы используете миниатюры, поворачивайте ТС в нужном направлении всякий раз, когда оно движется. Обратите внимание, что оно должно быть направлено на одну из сторон занимаемого пространства, а не на угол.

Когда ТС перемещается в текущем направлении (например, во время ускорения), оно движется по прямой. В случае ускорения эта прямая проводится из центра его переднего края либо строго вперёд, либо под углом не более 45 градусов от этого направления, как показано на иллюстрации на стр. 279.

УПРАВЛЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВОМ

Когда вы управляете ТС во время тактического боя, оно передвигается, когда очерёдность хода доходит до вашего значения инициативы, и вы должны тратить действия, чтобы управлять им. Помимо обычных действий в бою, описанных в этой главе ранее, персонажи могут совершать ещё ряд действий, чтобы управлять или иным способом взаимодействовать с ТС.

Сопутствующие действия

Для того чтобы сесть в ТС, двигаться, запустить, резко остановить или взять на себя управление ТС, требуется сопутствующее действие.

Взятие управления на себя

В качестве сопутствующего действия вы можете взять на себя управление неуправляемым ТС. В разделе «Неуправляемые транспортные средства» на стр. 280 этот процесс описан более подробно.

Запуск транспортного средства

Обычно для того, чтобы завести двигатель ТС, требуется сопутствующее действие, но для некоторых технически сложных ТС может понадобиться многоэтапная процедура запуска, требующая нескольких действий.

Обычное движение

В качестве сопутствующего действия вы можете управлять ТС на его обычной скорости, указанной в строке «Скорость» блока параметров ТС. Во время этого перемещения вы можете по необходимости поворачивать, а в конце — развернуть ТС в нужном направлении.

Во время обычного движения ТС провоцирует внеочередные атаки, и если вы находитесь в движущемся ТС, то также провоцируете внеочередные атаки по обычным правилам (в том числе при совершении дистанционной атаки), если ТС не даёт полного укрытия. Вы не можете использовать это действие, чтобы переместиться через занятые существами клетки, даже если это ваши союзники.

Посадка и высадка

В качестве сопутствующего действия вы можете сесть в ТС или высадиться из него. Если при этом оно находится в движении, вы должны пройти проверку Акробатики или Атлетики (см. «Пересадка» на стр. 285).

Резкое торможение

Резкое торможение после ускорения (см. действие «Ускорение» ниже) требует сопутствующего действия (остановка после обычного движения не требует действий, см. «Не действие» на стр. 280). Обычно после ускорения ТС продолжает движение в заданном направлении. Вы можете совершить проверку Пилотирования (см. «Управление ТС» на стр. 147), чтобы сократить дистанцию, которую ТС преодолеет перед полной остановкой после ускорения, на результат проверки, округлённый вниз до ближайшего значения, кратного 5 футам.

Например, при результате проверки 17 вы уменьшите дистанцию на 15 футов (3 клетки).

Действия, требующие полного хода

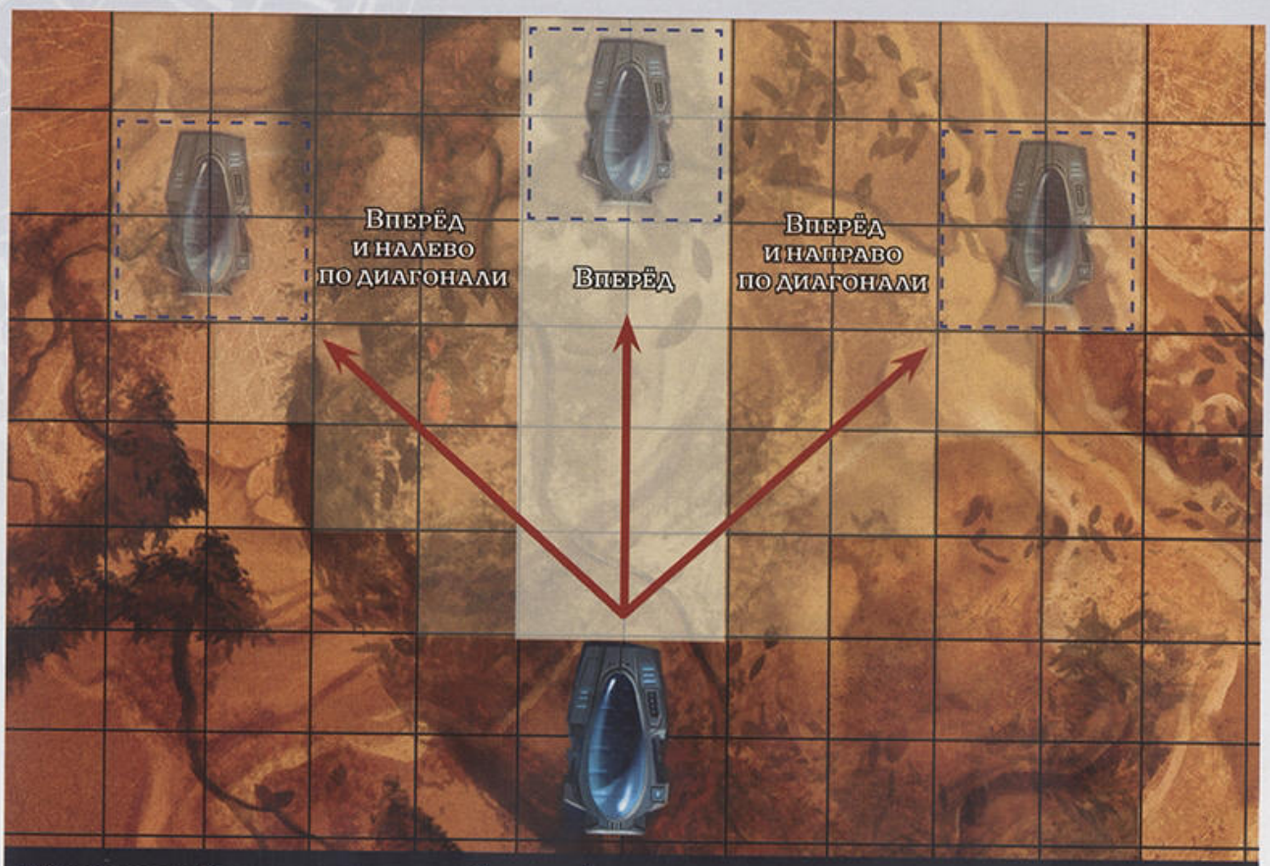
Ускорение по прямой и атаки корпусом ТС требуют действия полного хода.

Наезд

В качестве действия полного хода вы можете вести ТС со скоростью, в два раза превышающей обычную, и во время перемещения совершать наезд на существ, если их размер как минимум на 2 категории меньше размера ТС. Существа получают дробящий урон, равный урону от столкновения ТС, но могут пройти испытание Реакции (СЛ = СЛ столкновения ТС), чтобы уменьшить его вдвое. Бросьте кости для определения урона один раз и примените результат ко всем существам — не нужно совершать проверку урона для каждого по отдельности. Урон от столкновения и его СЛ указаны в описании ТС в строке «Атака (столкновение)» (см. стр. 228).

При наезде ТС получает половину этого урона за каждое существо, на которое совершило наезд. Если ТС не может перемещаться из-за полученного урона, оно останавливается. В конце этого перемещения вы можете развернуть ТС в выбранном направлении, как обычно.

ТС наносит урон существам только единожды за раунд, при этом неважно, сколько раз оно на них наехало. ТС может наезжать на предметы соответствующих размеров с теми же результатами, за тем лишь исключением, что они не проходят испытаний, если ими кто-то не управляет или они не оживлены каким-либо способом.



Исследовательский багги на иллюстрации развёрнут вперёд, поэтому его текущее направление — к верхней части иллюстрации. Если его пилот решит ускориться, ТС будет двигаться по прямой в текущем направлении: либо строго прямо, либо отклонившись влево или вправо не более чем на 45 градусов. Если ТС неуправляемо, оно должно двигаться строго вперёд (в том же направлении, что и ранее) и не может смещаться по диагонали. В обоих случаях ТС сохраняет то же направление, что и до начала движения. Если пилот совершает действие обычного движения, ТС может двигаться в любом направлении (не только в текущем) и поворачивать, если это необходимо, что позволяет объезжать препятствия и двигаться зигзагами. В конце перемещения пилот может развернуть ТС в любом направлении (или сохранить прежнее, если хочет).

Таран

В качестве действия полного хода вы можете разогнать ТС вплоть до максимальной скорости по прямой в текущем направлении, чтобы в конце перемещения попытаться протаранить одно существо или предмет, при этом цель получает двойной урон от столкновения, а само ТС — половину урона от столкновения. Урон от столкновения и его СЛ указаны в описании ТС в строке «Атака (столкновение)» (см. стр. 228).

При таране используются те же проверки Пилотирования и ограничения, что и при ускорении (см. ниже). Если во время движения вы провалили любую проверку Пилотирования, то не смогли протаранить цель.

Если вы тараните существо, оно может пройти испытание Реакции (СЛ = СЛ столкновения ТС), чтобы уклониться от удара. Если вы тараните другое ТС, то его пилот может совершить проверку Пилотирования со СЛ, равной результату вашей проверки Пилотирования, чтобы избежать столкновения. При равенстве побеждает атакующий.

Ускорение

Ускоряясь, вы тратите действие полного хода на то, чтобы двигаться на ТС по прямой в текущем направлении и с максимальной скоростью. Для ускорения необходимо совершить проверку Пилотирования (СЛ = 10 + уровень ТС). Если вы ускоряетесь с места (ТС не двигалось в прошлом раунде), СЛ проверки возрастает на 5.

При провале проверки дальнейшее поведение ТС зависит от обстоятельств проверки и окружающей местности. Если вы пытались ускориться с места, ТС глохнет и не двигается с места. Если оно уже двигалось, его поведение зависит от местности. Неровная местность замедляет ТС, и оно продолжает двигаться в текущем направлении с половиной максимальной скорости. Ровная местность не замедляет ТС, но оно сбивается с курса: ведущий делит полукруг перед ТС на 4 равных сектора (по 45 градусов в каждом) и случайным образом определяет, в какой из них смещается ТС.

ТС не может безопасно ускоряться на пересечённой местности или через препятствия, если не оснащено должным образом. Оно также не может ускоряться в направлении, в котором вы не видите (если вы его предварительно не просканировали). Если вы решаетесь на небезопасное ускорение, то должны совершить проверку Пилотирования, когда на пути ТС возникает пересечённая местность или препятствие. СЛ этой проверки определяет ведущий (обычно 20 + уровень ТС). Если вы провалили проверку или ТС неуправляемо (см. стр. 280), ведущий решает, врезается оно или уходит в занос.

После совершения действия ускорения ТС не замедляется сразу же. В следующем ходу вам доступны четыре варианта действий: вы можете совершить действие полного хода, чтобы продолжить двигаться с максимальной скоростью, совершить сопутствующее действие, чтобы продолжить обычное движение, совершить сопутствующее действие, чтобы резко затормозить, или совершить быстрое действие, чтобы передать управление. При совершении быстрого или сопутствующего действия вы в этом ходу можете предпринять и основное. Например, на первом ходу вы ускоряетесь, а на втором можете потратить основное действие на стрельбу, а сопутствующее — на обычное движение. Ускоряющееся ТС провоцирует внеочередные атаки, но из-за большой скорости получает +2 к КБ против них.

Максимальная скорость многих ТС несоизмеримо выше скорости обычных существ, поэтому ускорившееся ТС, скорее всего, выйдет из боя, если ему не помешают другие ТС.

Быстрые действия

Вы совершаете быстрое действие, включая и отключая круиз-контроль или автопилот, а также передавая управление ТС.

Включение и отключение автопилота

В качестве быстрого действия вы можете включить или отключить автопилот. См. «Автопилот» ниже.

Включение и отключение круиз-контроля

После обычного движения или ускорения вы можете включить круиз-контроль, потратив на это быстрое действие. Отключить круиз-контроль можно в любой момент, также потратив быстрое действие. См. «Круиз-контроль» ниже.

Передача управления

В качестве быстрого действия вы можете добровольно передать управление другому пилоту. Если вы передали управление, но другой пилот не взял его на себя, ТС становится неуправляемым (см. «Неуправляемые транспортные средства» ниже).

Не действие

Для нижеперечисленного не требуется совершать действий.

Остановка

Вы можете без труда остановить ТС после обычного движения — для этого не нужно предпринимать дополнительных действий.

Неуправляемые транспортные средства

Если вы потеряли сознание или прекратили управлять транспортным средством, оно становится неуправляемым. Если вы выжидаете и откладываете свои действия, ТС становится неуправляемым и продолжает действовать на том же значении инициативы, что и ранее. Таким образом, ваше значение инициативы отделяется от значения инициативы ТС, и ТС продолжает движение (см. ниже) на вашем предыдущем значении инициативы до тех пор, пока кто-либо не возьмёт управление им на себя или пока оно не врежется или не будет полностью остановлено иным способом.

Если не указано обратное, неуправляемое ТС сохраняет предыдущее направление и движется строго по прямой, как если бы совершало два действия обычного движения в свой ход. С каждым действием оно постепенно замедляется (обычно его скорость при каждом действии снижается на четверть по сравнению с предыдущим) до тех пор, пока не остановится или не врежется во что-нибудь. По усмотрению ведущего ТС может замедляться сильнее, если перемещается по неровной местности или вверх по склону, или может не изменять скорость и даже увеличивать её, если находится в невесомости или движется вниз по склону.

Взятие управления на себя

В качестве сопутствующего действия вы можете взять управление неуправляемым ТС на себя (см. стр. 278). Во время этого действия ТС не совершает каких-либо дополнительных перемещений — вы тратите всё своё действие, чтобы вернуть управление. После совершения действия ТС получает ваше значение инициативы, и вы можете тратить любые оставшиеся действия, чтобы им управлять.

Столкновение с препятствиями

Если неуправляемое ТС в процессе движения натыкается на препятствие или другое ТС, оно врезается в него, нанося двойной урон от столкновения себе и препятствию, после чего останавливается. Если неуправляемое ТС врезается в управляемое, то пилот последнего может пройти проверку Пилотирования (как в случае тарана, см. стр. 279), чтобы избежать столкновения. В случае успеха неуправляемое ТС продолжает движение согласно описанным выше правилам.

Круиз-контроль

Некоторые ТС оснащены системой круиз-контроля, которая позволяет вам совершать действия, не отвлекаясь на пилотирование, но обладает меньшими возможностями по сравнению с автопилотом. После обычного движения или ускорения вы можете включить круиз-контроль в качестве быстрого действия. Круиз-контроль продолжает работать, пока ТС способно двигаться или пока вы его не отключите (потратив быстрое действие). При использовании круиз-контроля ТС становится неуправляемым, но в каждом раунде продолжает двигаться по прямой в том же направлении и с той же скоростью, что и во время последнего действия пилота (если последним действием пилота было ускорение, то ТС двигается, как если бы совершало ускорение, а если последним действием было обычное движение, то ТС двигается, как если бы совершало 2 таких действия). Круиз-контроль проходит проверки Пилотирования, используя для них результат последней проверки Пилотирования, которую проходил пилот.

Автопилот

Некоторые ТС оснащены ИИ-автопилотом, способным управлять ТС вместо пилота. В качестве быстрого действия вы можете включить или отключить автопилот. В качестве сопутствующего действия вы можете задать пункт назначения, и автопилот попытается достичь его, если это возможно (при этом автопилот не должен быть защищён паролем или запрограммирован на неподчинение).

При включённом автопилоте ТС считается управляемым. Подобно настоящему пилоту, автопилот способен совершать любые действия для управления ТС (им управляет ведущий). ИИ обычно осторожен, избегает причинять ТС повреждения и никогда не станет таранить цели или наезжать на них, если не запрограммирован как боевая машина (это указывается в блоке параметров).

В строке «Оснащение» блока параметров ТС (см. стр. 228) для автопилота указывается модификатор Пилотирования. Когда автопилот совершает проверку Пилотирования, сперва применяется этот модификатор, а затем — модификатор ТС (указан в строке «Модификаторы» блока параметров ТС).

Атаки из транспортного средства

В строке «Модификаторы» блока параметров ТС указывается штраф к проверкам атаки, который получает каждый, кто пытается атаковать, находясь в ТС. На высокой скорости атаковать особенно сложно, поэтому штраф может быть и выше, когда ТС движется с максимальной скоростью (тогда он указывается в скобках). Штраф за движение с максимальной скоростью применяется в случае, если ТС двигалось таким образом во время последнего раунда. Если ТС не двигается, атаки не получают штрафов.

Использование вооружения ТС

Если на ТС установлено вооружение, то вы можете стрелять из него как из обычного дистанционного оружия, включив его вместо своего собственного. Штрафы, указанные в строке «Модификаторы» блока параметров ТС, применяются и к атакам при помощи вооружения ТС.

На некоторых ТС вооружение привязано к органам управления или может управляться с той же контрольной панели. Таким вооружением может пользоваться и пилот, но обычно в один и тот же ход нельзя стрелять и ускоряться (или совершать любое другое действие полного хода), потому что на это просто не хватает доступных действий. Если вооружение установлено иным образом, для его использования обычно нужен отдельно назначенный бортстрелок.

Обстрел из проезжающего транспортного средства

Максимальная скорость многих транспортных средств может позволить им проехать через всё тактическое поле, поэтому ведущий должен решить, что делать в случае, когда ТС выезжает за его пределы, а потом возвращается. Прежде всего ведущий определяет, сколько времени может потребоваться на возвращение — обычно это не менее 1 раунда, поскольку для того, чтобы изменить направление движения, нужно совершить обычное движение в качестве сопутствующего действия.

Теоретически персонажи могут всей толпой погрузиться в ТС, подготовить действия, чтобы стрелять по противникам, как только те окажутся в пределах 30 футов, и ускоряться туда-сюда, поливая противника огнём всякий раз, когда ТС проносится мимо. Может показаться, что это беспроигрышная тактика, но у неё есть ряд недостатков. Во-первых, все атакующие получают существенный штраф к атакам, а вот противники, которые тоже могут подготовить действия, чтобы открыть ответный огонь, штрафов не получат. Во-вторых, у противника будет время на подготовку, пока ТС находится за пределами поля: они могут переместиться в укрытие, разместить на пути следования ТС препятствия или просто отступить. Кроме этого, ведущий может заявить, что атакующие не в состоянии уследить за тем, что происходит на поле во время их отсутствия, или сообщить, что ТС не выдержало нагрузок и вышло из строя в результате подобного обращения.

Отступление на транспортном средстве

Из-за того, что максимальная скорость ТС намного превышает скорость бега большинства существ, ТС вместе с пассажирами при желании могут с лёгкостью оторваться от пеших преследователей.

Обычно, когда ТС оказывается за пределами дистанции, которую пешие противники могут преодолеть бегом, они получают последнюю возможность атаковать ТС, после чего оно (и все, кто в нём находятся) успешно отступает из боя.

Тем не менее если противники сядут в своё собственное ТС, они могут начать преследование, и бой превращается в транспортную погоню (см. стр. 282).

ТРАНСПОРТНЫЕ ПОГОНИ

Описанные ранее тактические правила для ТС предназначены для использования на тактическом поле, когда часть существ находится в ТС, а часть перемещается пешком. Если же транспортные средства участвуют в высокоскоростной погоне или гонке, исход состязания по большей части зависит от окружающей обстановки и мастерства пилотов. В описанной ниже системе больше повествовательных элементов, поэтому она достаточно гибкая и не требует огромного поля для игры.

РАСПОЛОЖЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Во время транспортной погони отслеживается только расположение ТС относительно друг друга. Проще всего это делать, разделив пространство на зоны горизонтальными линиями (см. иллюстрацию на стр. 283). Вы можете использовать тактическое поле и не обращать внимания на вертикальные линии.

По умолчанию считается, что ТС, расположенные в одной зоне, находятся примерно в 50 футах друг от друга. Если ТС сблизились (см. «Сближение с ТС»), они считаются находящимися рядом, но не касаются друг друга — между ними остаётся достаточно места, чтобы перепрыгивающие с одного на другое существа могли упасть. ТС в соседних зонах находятся примерно в 200 футах друг от друга.

Опережение

Когда вы опережаете противника, вы находитесь в более выгодной позиции. Вы получаете +2 к проверкам Пилотирования против врагов, находящихся позади вас, или +2 ко всем проверкам Пилотирования, если опередили всех противников. Вы также получаете +2 к проверкам попадания, атакуя противников и ТС, находящихся сзади вас.

ЭТАПЫ ТРАНСПОРТНОЙ ПОГОНИ

Погони состоят из раундов, разделённых на три этапа, которые более подробно описаны ниже. В начале погони совершите проверку инициативы (или используйте тот же порядок инициативы, что и ранее, если тактический бой перерос в погоню).

1. **Транспортные манёвры:** пилот каждого ТС выбирает манёвры и совершает все необходимые проверки вне порядка инициативы.
2. **Развитие событий:** ведущий перемещает ТС в новые зоны в зависимости от выбранных пилотами манёвров и их успешности. Ведущий также проверяет, не выбыл ли кто-то из погони, отстав от остальных ТС.
3. **Бой:** пилоты (если у них остались действия) и пассажиры ходят в порядке инициативы точно так же, как в обычном бою. Пассажиры и пилоты могут стрелять по другим ТС, если те находятся в пределах дальнобойности оружия, а пилоты помимо стрельбы могут попытаться толкнуть ТС противника своим.

Транспортные манёвры

В начале первого этапа пилот каждого ТС выбирает манёвры, которые будет совершать при управлении своим ТС в этом раунде, и затем выполняет их в порядке инициативы. Для большинства манёвров пилоту требуется сопутствующее действие, а для выполнения двойного манёвра нужно действие полного хода. Вырваться вперёд во время этого этапа можно, выполнив манёвр увеличения скорости. При совершении остальных манёвров ведущий изменяет положение ТС во время этапа развития событий. Если по завершении первого этапа пилоты израсходовали не все свои действия, они могут предпринять оставшиеся в порядке инициативы во время третьего этапа. В таблице 8–3 кратко описаны все транспортные манёвры.

Замедление (сопутствующее действие)

На этапе развития событий ваше ТС не перемещается. Этот манёвр не требует проверки.

Отдаление (сопутствующее действие)

Вы можете отдалиться от ТС, с которыми сблизились, совершив проверку Пилотирования (СЛ = 5 + ККБ вражеского ТС). Если противников несколько, СЛ равна наивысшему ККБ среди ТС противника + 5 за каждое ТС противника, кроме первого. Если обе стороны хотят отдалиться друг от друга, проверку проходить не нужно.

Поддержание скорости (сопутствующее действие)

Вы совершаете проверку Пилотирования (СЛ = 10 + уровень ТС), чтобы остаться на той же позиции в погоне. При успехе на этапе развития событий ваше ТС перемещается на 1 зону вперёд, а при провале — на 1 зону назад. Многие манёвры тоже позволяют продвинуться вперёд на этапе развития событий, но их СЛ выше, поэтому они более рискованны.

ТАБЛИЦА 8–3: ТРАНСПОРТНЫЕ МАНЁВРЫ ВО ВРЕМЯ ПОГОНИ

МАНЁВР	ПРОВЕРКА	СЛ	РЕЗУЛЬТАТ ПРИ УСПЕХЕ
Двойной манёвр*	Варьируется	Особая (каждый со штрафом –4)	Особый — см. стр. 283 (и на этапе развития событий ТС перемещается на 1 зону вперёд)
Замедление	Нет	Нет	ТС не перемещается вперёд на этапе развития событий
Отдаление	Пилотирование	5 + ККБ вражеского ТС	ТС отдаляется от ТС противника, с которым ранее сблизилось (и на этапе развития событий перемещается на 1 зону вперёд)
Поддержание скорости	Пилотирование	10 + уровень ТС	ТС на этапе развития событий перемещается на 1 зону вперёд
Сближение с ТС	Пилотирование	ККБ вражеского ТС	Экипажи ТС могут атаковать друг друга или пересесть на другое ТС (и на этапе развития событий ТС перемещается на 1 зону вперёд)
Трюк	Варьируется (см. стр. 283)	15 + уровень ТС	Пилоты позади вас получают –2 к проверкам Пилотирования на 1 раунд (и на этапе развития событий ваше ТС перемещается на 1 зону вперёд)
Увеличение скорости	Пилотирование	17 + уровень ТС	ТС немедленно перемещается на 1 зону вперёд (и на этапе развития событий также перемещается на 1 зону вперёд)
Уклонение	Пилотирование	10 + уровень ТС	ТС получает +2 к КБ (и на этапе развития событий перемещается на 1 зону вперёд)

* Двойной манёвр — действие полного хода, позволяющее пилоту совершить два любых других манёвра из перечисленных в таблице.

Сближение с ТС [сопутствующее действие]

Вы можете сблизиться с ТС, находящимся в вашей зоне, совершив проверку Пилотирования (СЛ = ККБ вражеского ТС). Союзные ТС сближаются без проверок; этот манёвр может понадобиться, когда персонажи хотят пересесть из одного ТС в другое. В обоих случаях ваше ТС автоматически считается сблизившимся и со всеми другими ТС, сблизившимися с вашей целью. Вы можете атаковать цели в другом ТС в ближнем бою, только сблизившись с ним (см. врезку «Сближение» на стр. 284).

Трюк [сопутствующее действие]

Вы пытаетесь совершить опасный манёвр, использовать местность или выбрать необычный маршрут, чтобы сбить преследователей с толку. Вы совершаете проверку навыка (СЛ = 15 + уровень ТС); это может быть проверка Пилотирования, если вы, например, хотите лавировать, но по решению ведущего это может быть и проверка Блефа, Скрытности или любого другого навыка. При успехе все ТС, находящиеся позади вас, получают –2 к проверкам Пилотирования на 1 раунд. Вы можете совершить несколько трюков, выполнив двойной манёвр, но штрафы при этом не складываются. Штрафы от трюков суммируются лишь в случае, если их выполняли разные пилоты.

Увеличение скорости [сопутствующее действие]

Вы совершаете проверку Пилотирования (СЛ = 17 + уровень ТС), чтобы разогнаться, и при успехе немедленно перемещаетесь на 1 зону вперёд. Если при этом вам встречается какая-либо опасность или другой эффект, срабатывающий, когда кто-то перемещается в зону (см. стр. 285), они действуют немедленно. Если вы успешно прошли проверку или провалили её менее чем на 5, на этапе развития событий ТС перемещается ещё на 1 зону вперёд.

Уклонение [сопутствующее действие]

Вы можете совершить проверку Пилотирования (СЛ = 10 + уровень ТС), чтобы на 1 раунд получить +2 (ситуативный) к КБ вашего ТС. Если вы уклоняетесь дважды, бонусы не складываются.

Двойной манёвр [действие полного хода]

Вы можете совершить любые два вышеупомянутых манёвра, но при этом получаете штраф –4 к каждой проверке Пилотирования или любого другого навыка. Вы выполняете манёвры последовательно и можете выбрать второй после совершения первого, причём можете выполнить один и тот же манёвр дважды. Вы можете не совершать второй манёвр, если не хотите, но штраф к первой проверке всё равно получите. В отличие от прочих манёвров, выполнение двойного манёвра требует действия полного хода.

В случае, когда ваше ТС существенно быстрее, чем другие ТС, участвующие в погоне, вы получаете преимущество при выполнении двойного манёвра. Если максимальная скорость вашего ТС на 50 и более футов выше, чем у самого быстрого ТС противника, штрафы при выполнении двойного манёвра снижаются до –2.

Вне зависимости от количества манёвров, совершённых во время двойного манёвра, на этапе развития событий вы не можете переместиться вперёд дальше одной зоны.

Развитие событий

На этапе развития событий ведущий перемещает ТС (основываясь на совершённых пилотами манёврах и их успешности), а затем определяет, кто из участников ушел от преследования или отстал и не закончилась ли при этом погоня.

ПРИМЕР ТРАНСПОРТНОЙ ПОГОНИ

ТРАНСПОРТНЫЕ МАНЁВРЫ

В этом примере персонажи игроков участвуют в погоне с двумя ТС противника: одно на зону впереди, другое на зону позади. Вражеские пилоты совершили манёвры, настала очередь пилота-игрока.

МАНЁВР: УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ

Пилот игроков выполняет двойной манёвр, чтобы увеличить скорость и сблизиться с противником. Он успешно разгоняется...

МАНЁВР: СБЛИЖЕНИЕ

...а потом успешно сближается с противником А. На этапе развития событий противник Б отстаёт на 2 зоны и выбывает.

Сближение

ТС, находящиеся в одной зоне, могут сблизиться друг с другом, что означает, что они поравнялись и приблизились на расстояние удара. Когда два и более ТС сближаются, сдвиньте их миниатюры или жетоны так, чтобы они были рядом. На этапе боя пассажиры и пилоты этих ТС могут атаковать друг друга в ближнем бою или пытаться пересесть на другое ТС. Сблизившиеся ТС не могут увеличить скорость, замедлиться, сблизиться с другим противником или прекратить сближение, пока не совершат манёвр отдаления.

Перемещение ТС

Ведущий перемещает на одну зону вперёд все ТС, пилоты которых успешно прошли хотя бы одну требуемую проверку. Если пилот специально замедлился или провалил все проверки Пилотирования, его ТС не перемещается вперёд. Если пилот пытался поддержать скорость, но провалил проверку, его ТС перемещается на одну зону назад. Если пилот пытался увеличить скорость и провалил проверку меньше чем на 5, его ТС всё равно перемещается на одну зону вперёд. Поскольку ТС не перемещается только тогда, когда пилот провалил все проверки, то пилот, попытавшийся дважды увеличить скорость, не переместится вперёд только в том случае, если провалил обе проверки на 5 или больше. Манёвр замедления отменяет перемещение вперёд в результате остальных манёвров, поэтому, если пилот успешно совершил манёвры уклонения и замедления, он получит бонус к КБ, но вперёд не продвинется. Если ТС неуправляемо, считается, что его пилот провалил все проверки Пилотирования.

Если два ТС сблизились, но одно из них провалило все проверки, оно всё равно перемещается вперёд, если перемещается второе. При этом второе ТС получает бонусы против первого, как если бы опережало его на одну зону (несмотря на то, что они находятся в одной зоне). Если все сблизившиеся ТС провалили все проверки, они не перемещаются.

При перемещении в зону немедленно срабатывают опасности и другие эффекты, находящиеся в ней (в результате особенностей окружения в соответствующих зонах могут появиться новые опасности, см. «Условия погони» на стр. 285).

Отставание и уход от погони

Вы завершаете погоню, если отстали или ушли от преследования. На этапе развития событий вы уходите от погони, если вам удаётся опередить всех преследователей на 2 зоны, и отстаёте, если остались на 2 зоны позади.

Если вы можете уйти от погони, но не хотите этого делать, то на этапе развития событий можете по желанию переместиться назад, чтобы быть всего на 1 зону впереди преследователей.

Вы можете вновь присоединиться к погоне, если отстали (или ушли от погони, но хотите устроить засаду, чтобы помочь союзникам), но для этого нужны исключительные обстоятельства, поэтому подобное происходит только с разрешения ведущего.

Предположим, что персонажи игроков находятся в исследовательском багги, который на 1 зону опережает преследующий его полицейский автомобиль. На этапе транспортных манёвров пилот игроков успешно увеличивает скорость, пройдя проверку Пилотирования, и немедленно дополнительно перемещается на одну зону вперёд, опережая полицейских на 2 зоны. Пилот-полицейский пытается увеличить скорость, чтобы догнать багги, но проваливает проверку Пилотирования и остаётся в той же зоне. На этапе развития событий оба ТС перемещаются на одну зону вперёд, но багги персонажей игроков всё ещё опережает преследователей на 2 зоны, поэтому уходит от погони.

В описанном примере уход персонажей от погони и отставание полицейских приводят к завершению погони. Но что было бы, если бы в погоне принимали участие два полицейских автомобиля и один из них успешно увеличил скорость, а второй — нет? Машина, увеличившая скорость, отстала бы от игроков на одну зону, а провалившая проверку — на две. В результате отставшая на 2 зоны машина выбывает из погони, но игрокам не удаётся уйти от преследования, поскольку они не опережают оставшихся полицейских на 2 зоны.

Завершение погони

Если вы или все ваши противники отстали или ушли от преследования, погоня завершается. Участник может легко выйти из погони, замедляясь до тех пор, пока не останется позади, но ничто не мешает другим участникам развернуться и догнать столь лёгкую добычу.

Бой

Бой — завершающий этап каждого раунда. Все персонажи ходят в порядке инициативы и могут совершать обычные действия в бою, но с описанными ниже изменениями. Пилоты также могут действовать во время этого этапа, если у них остались действия. Из-за скорости, на которой происходит погоня, все атаки получают штраф, указанный в строке «Модификаторы» блока параметров ТС. Поскольку все ТС движутся на высоких скоростях, разница в скорости не столь заметна, поэтому персонажи используют обычный штраф, а не штраф за движение с максимальной скоростью.

Дистанционные атаки

Пассажиры и пилоты ТС могут совершать дистанционные атаки по другим ТС или их пассажирам, находящимся либо в этой же, либо в одной из соседних зон. Если не указано иное, используются обычные правила атаки из ТС (см. стр. 281). Для определения дистанции между ТС обратитесь к разделу «Расположение участников» на стр. 282.

Пассажиры могут использовать свои способности и дистанционное оружие. Бортстрелки могут использовать для атаки вооружение ТС (см. «Использование вооружения ТС» на стр. 281). Пилоты могут атаковать только в случае, если у них осталось основное действие, и могут совершать полную атаку, только если оставили ТС неуправляемым на этапе транспортных манёвров.

Пассажиры могут атаковать вражеское ТС, но целиться в его пассажиров или пилота может быть затруднительно, поскольку ТС (если они не полностью открытые) обычно дают пассажирам укрытие (см. стр. 254).

Из-за высоких скоростей, ветра и прочих факторов (которые могут зависеть или не зависеть от условий погони, см. стр. 285), некоторые виды оружия могут быть менее эффективны во время погони. Например, закинуть гранату из одного ТС в другое на большой скорости практически невозможно. Решение о том, что можно или нельзя использовать во время погони, а также о величине штрафов при совершении сложных действий принимает ведущий.

Атаки в ближнем бою

Когда ТС сблизились друг с другом, персонажи, которые в них находятся, могут атаковать друг друга в ближнем бою. Атаки в ближнем бою по целям во вражеском ТС совершаются только с использованием длинного оружия, и у цели обычно есть какое-то укрытие, предоставляемое ТС. Вы не контролируете клетки другого сблизившегося с вами ТС, даже если используете длинное оружие.

Пересадка

Если ТС сблизились друг с другом, а вы находитесь в одном из них как пассажир, вы можете в качестве сопутствующего действия пересесть в другое (это провоцирует внеочередные атаки). Это действие аналогично посадке в ТС во время обычного боя, но требует успешной проверки Акробатики или Атлетики (СЛ = 5 + ККБ того ТС, в которое вы пересаживаетесь). Если проверка провалена менее чем на 5, вы не смогли пересесть и остаётесь в своём ТС. При провале на 5 и больше вы выпадаете из ТС и распластываетесь по земле. Вы получаете двойной урон, предусмотренный при падении с соответствующей высоты, или 1d6 урона, если высота падения менее 10 футов. Пересев в другое ТС, вы используете его штрафы к атакам.

Столкновения

Управляя ТС, вы можете совершить проверку Пилотирования (СЛ = ККБ вражеского ТС) в качестве основного действия, чтобы толкнуть другое ТС, с которым вы сблизились. При успехе вы наносите вражескому ТС урон от столкновения, а ваше ТС получает половину этого урона. Урон от столкновения указан в описании ТС в строке «Атака (столкновение)» (см. стр. 228).

Условия погони

Место проведения погони влияет на неё самым радикальным образом: плотный поток машин, препятствия и серпантин могут как затруднить погоню, так и предоставить пилотам большую свободу выбора. Влияние окружения на погоню определяет ведущий. Чтобы облегчить ему задачу, мы описали несколько примеров на стр. 286. Окружение может оказывать влияние как в течение всей погони, так и только в некоторых зонах — в зависимости от того, что больше подходит в каждом случае.

Определение опасных зон

Для эффектов окружения, влияющих лишь на некоторые участки погони, ведущий должен выбрать одну или несколько опасных зон, в которых будут располагаться опасности. Ведущий объявляет, что зона опасная, сразу же, как только она оказывается в поле зрения ТС, движущегося впереди всех остальных.

Типы окружения

Окружение влияет на ТС участников погони пятью способами.

- **Изменённое перемещение:** окружение может влиять на перемещение ТС, затрудняя или облегчая его. С подобным влиянием вы можете столкнуться, например, во время погони на космической станции, где в некоторых зонах отсутствует гравитация, или на глинистой равнине, где ТС может завязнуть в грязи. Обычно подобное окружение даёт модификатор +2 или –2 к проверкам Пилотирования при совершении транспортных манёвров и может по-разному влиять на различные типы ТС: например, колёсный транспорт может получить штраф, оказавшись в невесомости, а судно на воздушной подушке — нет. Некоторые манёвры также могут измениться: например, на крутом и длинном спуске проще увеличить скорость, но труднее её поддерживать, а для замедления и вовсе может понадобиться проверка Пилотирования.
- **Изменённые атаки:** совершение атак может быть затруднено плохой погодой или препятствиями, ограничивающими линию видимости. При изменении атак применяйте обычные правила для линии видимости, укрытий и плохой видимости. Окружение, как правило, не облегчает атаку, но если по какой-то причине это всё же произошло, вы можете уменьшить обычные штрафы для атак во время погони.
- **Непосредственные опасности:** эти опасности замедляют или повреждают ТС и могут быть как постоянными, так и временными. Некоторые опасности совершают одну атаку по ТС, когда оно попадает в опасную зону. Опасность может быть как одноразовой, так и срабатывать для каждого ТС, попавшего в её зону. Ведущий определяет, в чём именно выражается опасность: наносит ли она урон, сбивает ли ТС с курса или делает и то, и другое. КО опасности не должен сильно отличаться от уровня ТС, участвующих в погоне, а прочие параметры опасности (модификатор атаки и урон) должны ему соответствовать (см. таблицу 8–4). Если опасность сбивает ТС с курса, его пилот получает штраф –4 к проверкам Пилотирования (в дополнение к прочим модификаторам) на 1 раунд. Если опасность одновременно и наносит урон, и сбивает с курса, уменьшите модификатор атаки на 2 и сократите урон вдвое.
- **Новые трюки:** окружение может позволить совершать новые трюки при выполнении соответствующего манёвра на этапе транспортных манёвров. Например, задеть неустойчивые камни, чтобы вызвать обвал, или перенаправить транспортный поток в сторону противников, чтобы оторваться от них. СЛ этих трюков обычно на 2–4 выше обычной, но и результат более впечатляющий: в процессе игры это выражается увеличенными штрафами к проверкам Пилотирования противников (от –4 до –6) или созданием новой опасности (см. «Непосредственные опасности» выше) в зоне сразу позади ТС.

Таблица 8–4: Опасности

КО	Модификатор атаки	Урон
¼	+3	2d4
⅓	+4	2d4
½	+6	3d4
1	+8	4d4
2	+9	5d4
3	+10	5d4
4	+11	5d6
5	+12	5d8
6	+14	6d8
7	+15	6d10
8	+17	7d10
9	+19	8d10
10	+20	9d10
11	+21	10d10
12	+23	11d10
13	+24	12d10
14	+25	14d10
15	+26	15d10
16	+28	17d10
17	+29	18d10
18	+30	20d10
19	+31	23d10
20	+32	25d10

- **Разные маршруты:** участники погони могут выбрать разные маршруты в одной и той же зоне, чтобы получить тактическое преимущество. В этом случае их зона делится на две параллельные зоны, в одной из которых, например, измененное перемещение (если это короткий путь) или присутствует непосредственная опасность (если это опасная зона). На этапе транспортных манёвров пилот решает, каким маршрутом будет следовать. ТС, находящиеся в одной зоне, но на разных маршрутах, не могут взаимодействовать между собой. Обычно маршруты разделяются на одну зону и в следующей соединяются вновь.

Если сблизившиеся ТС движутся разными маршрутами, они автоматически отдаляются друг от друга. Если при соединении маршрутов эти ТС всё ещё находятся в одной зоне, они автоматически сближаются вновь.

Примеры условий погони

Ниже приведены примеры окружений, в которых может происходить погоня, и описаны их особенности, а также указаны необходимые модификаторы.

Ведущий может использовать описанные условия или придумать на их основе свои собственные, чтобы создать наиболее подходящую атмосферу для погони.

В лесу

Ниже описаны примеры способов, которыми можно повлиять на погоню в лесу.

- **Изменённое перемещение:** густая роща тонких деревьев (–2 к Пилотированию), плотные заросли (–2 к Пилотированию).
- **Изменённые атаки:** стволы деревьев (плохая видимость), рикошет (после промаха атака с шансом 10% рикошетит и попадает в другое ТС рядом с целью, но не в нападающего).
- **Непосредственные опасности:** дикие звери (в течение 2 раундов атакуют ТС, которое после этапа развития событий оказалось в хвосте погони), падающее дерево (атакует первое ТС, переместившееся в зону).
- **Новые трюки:** скрыться в зарослях (плохая видимость), повалить деревья (из-за изменённого перемещения преследователи получают –4 к Пилотированию).
- **Разные маршруты:** тайная пещера (короткий путь: +2 к проверкам Пилотирования для поддержания или увеличения скорости либо +2 к проверке трюка), съезд со скалы (+2 к проверкам Пилотирования для увеличения скорости, –2 к остальным проверкам Пилотирования).

В пустыне

Ниже описаны примеры способов, которыми можно повлиять на погоню в пустыне.

- **Изменённое перемещение:** рыхлый песок (–2 к Пилотированию), топкая низина (–2 к Пилотированию).
- **Изменённые атаки:** каменные столбы (укрытие), песчаная буря (отсутствие видимости).
- **Непосредственные опасности:** нападение смертоносного червя (когда первое ТС перемещается в эту зону, червь атакует ТС, которое после этапа развития событий оказалось в хвосте погони, и продолжает следовать за погоней, в каждом раунде атакуя последнее ТС), падающие камни (атакуют первое ТС, переместившееся в зону).
- **Новые трюки:** поднять облако пыли (плохая видимость), опрокинуть камни (новая непосредственная опасность).
- **Разные маршруты:** воронка огромного муравьиного льва (опасность, если её не избежать), узкий каньон (короткий путь: +2 к проверкам Пилотирования для поддержания или увеличения скорости либо +2 к проверке трюка).

На шоссе

Ниже описаны примеры способов, которыми можно повлиять на погоню по шоссе.

- **Изменённое перемещение:** ямы на дороге (–1 к Пилотированию), крутой уклон (+1 к Пилотированию при спуске или –1 к Пилотированию при подъёме).
- **Изменённые атаки:** опоры эстакады (укрытие), задымление (плохая видимость).
- **Непосредственные опасности:** встречное движение (атакует каждое ТС, переместившееся в зону), полицейское заграждение (к погоне может присоединиться полиция).
- **Новые трюки:** перенаправить транспортный поток во врагов (новая непосредственная опасность), перенастроить светофоры (из-за изменённого перемещения преследователи получают –2 к Пилотированию).
- **Разные маршруты:** гипертруба (+4 к проверкам Пилотирования для увеличения скорости, –2 к остальным проверкам Пилотирования), городская улица (–1 к Пилотированию по сравнению с шоссе), тоннель (короткий путь: +2 к проверкам Пилотирования для поддержания или увеличения скорости либо +2 к проверке трюка).

Под водой

Ниже описаны примеры способов, которыми можно повлиять на погоню под водой.

- **Изменённое перемещение:** медленное или встречное течение (–2 к Пилотированию), быстрое попутное течение (+2 к Пилотированию).
- **Изменённые атаки:** стая испуганных кальмаров или внезапный шквал (плохая видимость), подводные обломки (укрытие).
- **Непосредственные опасности:** нападение мегаакулы (когда первое ТС перемещается в эту зону, мегаакула атакует ТС, которое после этапа развития событий оказалось в хвосте погони, и продолжает плыть за погоней, в каждом раунде атакуя последнее ТС), стая пираний (в каждом раунде атакует случайно выбранное ТС после этапа развития событий).
- **Новые трюки:** распугать стадо китов (из-за изменённого перемещения преследователи получают –4 к Пилотированию), поднять со дна ил (плохая видимость).
- **Разные маршруты:** коралловый риф (–2 к Пилотированию или –2 к проверке трюка), остов корабля (короткий путь: +2 к проверке Пилотирования для поддержания или увеличения скорости либо +2 к проверке трюка).

Опыт за транспортную погоню

Персонажи игроков получают опыт при успешном завершении погони.

Для определения количества получаемого опыта берутся все КО существ во вражеских ТС и КО всех непосредственных опасностей, которые встретились игрокам во время погони, после чего за них начисляется опыт в соответствии с таблицей 11–3 на стр. 390.

Каждый противник даёт опыт лишь один раз: если он был побеждён во время успешно завершённой погони, опыт за него не начисляется отдельно, а учитывается по завершении погони.

Когда персонажи игроков завершили погоню в особо опасной местности, ведущий может увеличить количество получаемого опыта, если посчитает нужным.

ПРИМЕР ТРАНСПОРТНОЙ ПОГОНИ

Группа из четырёх персонажей игроков, прихватив с собой украденную техническую новинку, пытается скрыться после удачного налёта на штаб-квартиру акитонской банды, называющей себя «предельщиками». Лиза — ведущий игры. Персонаж Жени — **Бадди** (андроид-техномант). Кристина играет вспыльчивой **Сссаззой** (веском-солярионом). Персонаж Тони — **Ча'лак** (ширрен-мистик), изучающая Хроники Акаши. Марк играет **Меррисом** (кораша лашунта, посланник), чей едкий сарказм отравляет жизнь врагам. Герои несутся по городским улицам на угнанном исследовательском багги (см. стр. 228) и вдруг замечают, что у них на хвосте висят два простых энергоцикла (см. стр. 228), управляемых разъярёнными бандитами-исоки. Если игрокам удастся оторваться, они смогут залечь на дно, пока всё не утрясётся. Начинается погоня!

Бадди

Сссазза

Ча'лак

Меррис

Ведущий чертит на тактическом поле несколько горизонтальных линий, обозначая зоны (см. стр. 282) и помещает все ТС в центральную зону.

В Предельщики на энергоциклах выворачивают с прилегающей улицы и преследуют вас, грозно потрясая лазерными пистолетами. Совершите проверку инициативы!

Каждый игрок проверяет инициативу, а ведущий делает проверку за исоки. Результат Сссаззы — 18, у Бадди — 16, у Меррса — 12, у исоки — 11, а у Ча'лак — 6. За рулём багги игроков находится Бадди, а исоки управляют простыми энергоциклами — каждый своим. Первым манёвры совершает багги под управлением Бадди.

В Бадди, настало твоё время! Какие манёвры будешь совершать?

Бадди: Я постараюсь увеличить скорость и свернуть в переулок — может, удастся от них оторваться.

Бадди совершает действие полного хода, чтобы выполнить двойной манёвр: сперва увеличить скорость, проверив Пилотирование, а затем совершить трюк, чтобы свернуть в переулок. Ведущий решает, что для такого трюка нужна проверка Пилотирования, потому что это требует недюжинного мастерства управления. Бадди получает –4 к обеим проверкам, потому что выполняет двойной манёвр. СЛ проверки для увеличения скорости равна 18. Модификатор Пилотирования Бадди равен +8. Он бросает d20 и получает 18, так что в итоге выходит 22. Багги немедленно перемещается на одну зону вперёд и переместится ещё на одну на этапе развития событий. СЛ трюка равна 16, но Бадди выбрасывает на кости 5 и в итоге получает всего 9, поэтому у него не выходит свернуть в переулок.

В Исоки тоже поддают газу, чтобы тебя догнать!

Каждый исоки проводит манёвр увеличения скорости, совершив для этого сопутствующее действие. СЛ проверок Пилотирования для них равна 18 (17 + 1 за уровень энергоцикла), а модификатор их Пилотирования равен +5. Помимо этого, каждый исоки получает ещё +2 к Пилотированию благодаря модификатору ТС. Один исоки выбрасывает 12 и успешно ускоряется, получив в итоге 19. Он немедленно перемещается на одну зону вперёд и переместится ещё на одну на этапе развития событий. Второй исоки проваливает проверку, выбросив 2 и в итоге получив 9: проверка провалена более чем на 5, поэтому исоки не перемещается вперёд и на этапе развития событий тоже двигаться не будет!

В Похоже, у второго исоки что-то с двигателем. Посмотрим, как развиваются события.

Багги и один из энергоциклов перемещаются на одну зону вперёд, но энергоцикл провалившего проверку исоки не двигается, оставшись на 2 зоны позади и отставая от погони!

В Вы и один из исоки успеваете проскочить мост за секунду до того, как его начали разводить. Второй замешкавшийся бандит выбывает из погони!

Сссазза: Остался последний! Сейчас я ему задам!

В Начался этап боя, а у тебя самая высокая инициатива, так что вперёд.

Сссазза: Я стреляю ему в заднее колесо.

Сссазза стреляет из лазерного пистолета «Азимут», добавляя свои бонусы к атакам этим оружием и вычитая 2 из-за штрафа при стрельбе из движущегося багги. Общий результат равен 9. Она сравнивает его с 10 (ЭКБ энергоцикла) — чуть-чуть не попала.

Сссазза: Чёртов пугач!

В Немного промахнулась! Бадди, сейчас твой ход, но ты уже потратил действие полного хода на управление багги, так что ходит Меррис.

Меррис: Я тоже буду стрелять по колесу.

Общий результат Меррса равен 15, поэтому он попадает. Он бросает 1d8, получая 7, и за вычетом твёрдости энергоцикла, равной 5, наносит 2 урона.

В Исоки яростно пищит, а из его заднего колеса повалил дым! Сейчас его ход. Он крайне зол на тебя, Меррис!

Исоки использует оставшееся у него основное действие, чтобы выстрелить из огненного пистолета. Принимая во внимание штраф энергоцикла –1, его итоговый результат равен 11. Этого маловато, чтобы поразить ЭКБ Меррса.

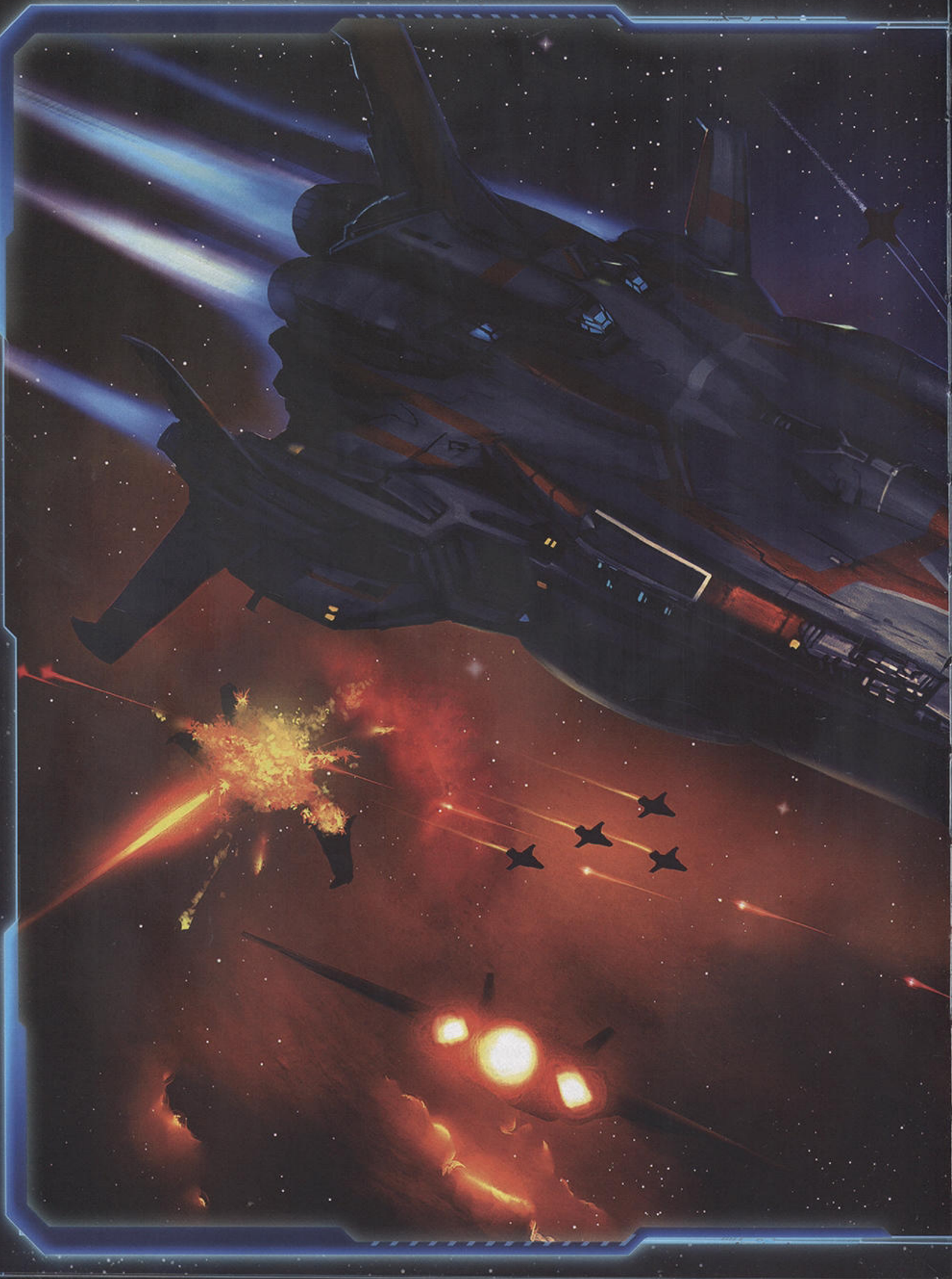
В Ча'лак, энергоцикл противника выглядит неважно. Что ты делаешь?

Ча'лак: Я стреляю по другому колесу! Жри асфальт, крысёныш!

Ча'лак стреляет из тактического полуавтоматического пистолета и выбрасывает 20 на кости. Критическое попадание! Она бросает удвоенное количество костей для определения урона (в её случае 2d6) и получает 10. Даже твёрдость не спасает — ПЗ энергоцикла снижаются до 0, и он выходит из строя.

В Энергоцикл заносит — исоки слетает с него!

Игрокам удалось оторваться от одного преследователя и вывести из строя энергоцикл другого, поэтому погоня завершается. Они могут спокойно доставить багги и добычу на свою базу!



ЗВЕЗДОЛЁТЫ

9

КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Неизвестно, какой из миров Соглашения стал первым покорителем космоса, но к началу современной эпохи практически все они освоили межпланетные перемещения. Некоторые использовали для этого могущественные заклинания и артефакты или перемещались между планами, чтобы достичь цели. Другие рассматривали космические просторы как безвоздушное море, которое, подобно обычному, можно пересечь, и построили для этого великое многообразие кораблей: от волшебных до высокотехнологичных, от биологических до сотворённых при помощи божественных сил.

Время путешествий между мирами с развитием технологий сократилось до месяцев, а затем и дней, а по оптимальным маршрутам стало летать множество кораблей. Несмотря на наступление эры космических полётов, редко кто решался выходить за пределы солнечной системы — ведь полёт до ближайшей звезды с учётом доступных скоростей занял бы столетия. Разумеется, некоторые звездолёты были оснащены двигателями, для которых подобные расстояния не представляли проблемы, но в них применялись неимоверно дорогие магические технологии, часто принадлежавшие церквям и иным организациям. Асмодейские адодвижители, кутонские теневые двигатели и молитвенные реакторы кораблей-соборов Иомедэй не только использовали для перемещения другие планы, но и требовали непосредственного вмешательства свыше, и потому цена их применения была запредельной. Учёные допускали теоретическую возможность создания иных двигателей, позволяющих сворачивать пространство, создавать стабильные червоточины или иным способом изменять физические законы, но ни одному из миров Соглашения так и не удалось их построить.

Так дела обстояли до тех пор, пока через три года после окончания Разрыва не появился Сигнал. Некоторые миры получили его по широковещательным каналам, в других изобретатели и сумасшедшие видели его во сне, а неисправные сборочные роботы выцарапывали на полу. Некоторые обнаруживали его в хитросплетениях проводов разбившихся космических зондов, другие находили вырезанным на монолитах в крупных городах или слышали в трубном гласе существ, пролетающих по небу в огненных колёсах. Сигнал имел множество форм, но благодаря ему мириады обитателей Материального плана получили одну и ту же информацию: чертежи нового космического двигателя, позволяющего дёшево и эффективно покрывать огромные межзвёздные расстояния.

Многие учёные считают, что не все смертные получили Сигнал, но на самом деле многие его либо не поняли, либо не смогли воспользоваться. Иногда цивилизация была недостаточно развита, чтобы воспринять полученную информацию: исследователи обнаруживали чертежи даже в виде наскальных рисунков, сделанных первобытными существами, а порой знания были утеряны из-за несчастных случаев — например, один из изобретателей, получивших Сигнал, выпал из окна, прежде чем успел об этом рассказать.

Сразу же после передачи Сигнала о своём существовании объявил Триединый (см. стр. 490) — новый бог, явившийся мирам Соглашения с вестью о благословенном знании, которое он якобы даровал своим смертным сынам. Ранее он был тремя мелкими богами — покровителями механизмов и роботов, впоследствии слившимися воедино. Новое божество молвило, что смогло заглянуть в глубины реальности и обнаружить доселе неведомый план бытия, называемый Потоком. Он был достижим лишь при помощи технологий, а не магии, и позволял смертным без особых затрат и проблем переместиться в любую точку галактики. Столь масштабное открытие, подаренное миру, в одночасье сделало Триединого одним из самых могущественных богов галактики — новым покровителем межзвёздных перелётов.

Принцип действия потоковых ускорителей примерно тот же, что и у более ранних моделей межзвёздных двигателей: звездолёт перемещается на иной план, а после выпрыгивает уже в другой точке Материального плана. Поэтому он не сталкивается с ограничением в виде скорости света. В прошлом подобные перемещения требовали могущественной магии и необходимости путешествовать через Небеса, Преисподнюю, Мальстрём или Первый мир — места, населённые существами и божествами, чьи настроения и желания бывали весьма опасны. Поток же представляет собой совсем иное измерение — это переливающаяся всеми цветами пустота, план, в котором практически ничего нет, а законы переменчивы и непостоянны, — некоторые полагают, что это сама квантовая пена, основа ткани Вселенной. Магия продолжает действовать в Потоке, но лишь технология способна проникнуть через слои, отделяющие его от остальной реальности. Именно этот факт, а также неусыпный взор Триединого, охраняющего Поток, не позволяет другим божествам и организациям единолично захватить этот план.

Несмотря на то, что большинство скептиков и последователей других религий вынуждены признать, что Триединый выполнил обещание организовать и поддерживать быстрый и доступный способ межзвёздного перемещения для всех, в использовании Потока есть одно «но»: при применении потокового ускорителя от одного из планов отрывается кусочек и отправляется в Поток, где и остаётся парить навсегда. Чем дальше прыжок, тем больше отрываемый кусок, причём иногда он появляется прямо рядом со звездолётом, добавляя элемент опасности: никогда не знаешь, когда один из прыжков оторвёт частичку Преисподней, окружая вас облаком разъярённых дьяволов. Даже при безупречном расчёте прыжка в Потоке можно встретить загадочных тварей, попавших туда из-за предшествующих путешественников. Неизвестно, отчего проявляется такой побочный эффект, но некоторые конспирологи верят, что Триединый становится всё сильнее благодаря постоянно увеличивающемуся за счёт других планов бытия Потоку.

ОБЫЧНАЯ НАВИГАЦИЯ И АСТРОНАВИГАЦИЯ

Все звездолёты, от патрульных кораблей до боевых крейсеров, используют двигатели. Принцип их работы в основном зависит от звездолёта: некоторые двигатели основаны на технологии, другие — на магии, а третьи сочетают магию и механизмы.

Навигация, одна из задач навыка Пилотирование (см. стр. 147), позволяет прокладывать курс для полёта. Определите примерное расстояние, которое вы хотите преодолеть, и совершите необходимые броски, чтобы определить, как долго вам лететь до места назначения (см. описание времени путешествия ниже). Учтите, что ведущий определяет итоговое время перемещения и может увеличивать или уменьшать его, чтобы подстроить под нужды повествования.

- **Запуск двигателей (1 минута за категорию размера):** обычно запуск двигателей не представляет особых сложностей, но перед использованием их необходимо прогреть. Большинство ангаров и космических доков требуют отключения двигателей звездолёта после посадки или стыковки. Если звездолёт находится на орбите, его двигатели всегда работают. Для использования потокового ускорителя (см. ниже) двигатели необходимо отключить — времени это не занимает.
- **Перемещение из одной точки планеты в другую (1d4 часа):** звездолёты крупного и меньшего размера могут совершать полёты в атмосфере планеты или планетоида и перемещаться из одной точки планеты в другую (в разумных пределах — например, звездолёт обычно не приспособлен к глубоководным погружениям). Время полёта зависит от расстояния. Для перемещения между двумя кораблями, находящимися на разных орбитах вокруг планеты, требуется схожее время.
- **Выход на орбиту или приземление (1d2 часа):** звездолётам крупного и меньшего размера требуется немного времени, чтобы покинуть поверхность планеты и выйти на орбиту или чтобы совершить управляемую посадку. Звездолёты огромного и большего размера могут располагаться только на орбите планеты или планетоида, а экипажу нужен шаттл или иное средство для спуска на поверхность.
- **Полёт до спутника (1d8 часов):** находящийся на орбите звездолёт способен долететь до спутника планеты (или обратно), затратив на это чуть больше времени, чем на приземление. Длительность полёта зависит от размера планеты и орбиты, на которой находится спутник.
- **Перелёт в пределах системы (1d6 + 2 дня):** перелёт между двумя планетами одной солнечной системы зависит от их взаимного расположения в момент перемещения.
- **Перелёт между системами:** использование двигателей для перелёта между системами — идея достаточно бессмысленная, поскольку для этого потребуется как минимум несколько десятилетий. В подобные путешествия отправляются только звездолёты-колонии и корабли, экипаж которых погружён в анабиоз.

НАВИГАЦИЯ В ПОТОКЕ

Использование потоковых технологий отличается от обычной астронавигации, поскольку расстояния между мирами гораздо менее значимы, а на первый план выходит сложность расчёта координат для прыжка. В пределах солнечной системы прыжки рассчитываются быстро и просто, но этот метод лишь немногим быстрее перелётов с использованием обычных двигателей. За пределами конкретной системы для целей перемещения через Поток галактика разделяется на два сектора: ближний космос и Простор. Хотя миры ближнего космоса расположены ближе к центру галактики (и мирам Соглашения), а системы Простора удалены от него, истинное различие между секторами заключается в плотности так называемых «потоковых маяков». Эти загадочные объекты, частично возникшие самопроизвольно, а частично установленные жрецами Триединого, служат ориентирами для навигационных систем звездолётов, летящих сквозь Поток. Одного маяка недостаточно, чтобы превратить мир Простора в мир ближнего космоса, но если разместить в одной области сразу множество, это вполне может произойти — именно поэтому на краю галактики встречаются зоны ближнего космоса, а около её центра — неисследованные зоны Простора.

При полётах через Поток необходимо определить, где находится точка назначения: в той же системе, в ближнем космосе или в Просторе. Расстояние и точка отправления особой роли не играют — перемещение из Простора в ближний космос не сложнее прыжка между двумя мирами последнего. Совершите броски в соответствии с указанными ниже правилами и разделите итоговый результат на потоковый рейтинг вашего ускорителя, чтобы определить необходимое для перелёта время. Так, для звездолёта с потоковым рейтингом 2, летящего в Простор, нужно бросить 5d6 и разделить результат на 2. При результате 15 перелёт займёт 7,5 дней. Обратите внимание, что в этом случае результаты не округляются — даже неполный день может быть крайне важен, когда несколько звездолётов летят к цели наперегонки. Кроме этого, Поток — самостоятельный план, по которому вы перемещаетесь, поэтому вы можете сделать остановку во время прыжка и даже приземлиться на один из парящих в пустоте кусков местности или вступить в космический бой. Потраченное на подобные остановки время не учитывается при перемещении, поскольку вы не приближаетесь к точке назначения. Время в Потоке течёт обычным образом, поэтому члены экипажа могут лечиться, создавать предметы и заниматься другими делами, как при обычном космическом полёте.

Исключением из вышеописанных правил является станция «Авессалом»: по неизвестным причинам *Звёздный Камень*, расположенный в её центре, является крайне сильным потоковым маяком, позволяющим переместиться к станции из любого места галактики всего за 1d6 дней.

Для перемещения в Потоке используются обычные двигатели звездолёта. Чтобы использовать потоковый ускоритель для входа или выхода из Потока, звездолёт должен 1 минуту оставаться неподвижным с выключенными двигателями.

- **Прыжок в пределах системы (1d6 дней):** прыжок между двумя точками одной солнечной системы немногим быстрее обычного перелёта, а из-за его короткой продолжительности вероятность случайной сцены в Потоке всего 1%.
- **Прыжок к станции «Авессалом» (1d6 дней):** благодаря *Звёздному Камню* прыжок занимает всего 1d6 дней.
- **Прыжок в ближний космос (3d6 дней):** в ближнем космосе расположена система миров Соглашения и большинство открытых и колонизированных миров, но как минимум ещё несколько тысяч систем ближнего космоса ещё ждут своего первооткрывателя. Вероятность случайной сцены при прыжке в ближний космос редко превышает 10%.
- **Прыжок в Простор (5d6 дней):** миллионы миров Простора до сих пор никем не исследованы — что неудивительно, ведь попасть к ним существенно сложнее, чем к системам ближнего космоса, а вероятность случайной сцены в Потоке составляет от 25 до 50%.
- **Прыжок за пределы Края:** существование других галактик достоверно установлено, но расстояние между ними и галактикой миров Соглашения столь огромно, что до сих пор нет ни одного подтверждённого случая межгалактического прыжка через Поток. Скорее всего, причинами этого служат огромная продолжительность прыжка, недостаточная протяжённость самого Потока или опасности, таящиеся в нём.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

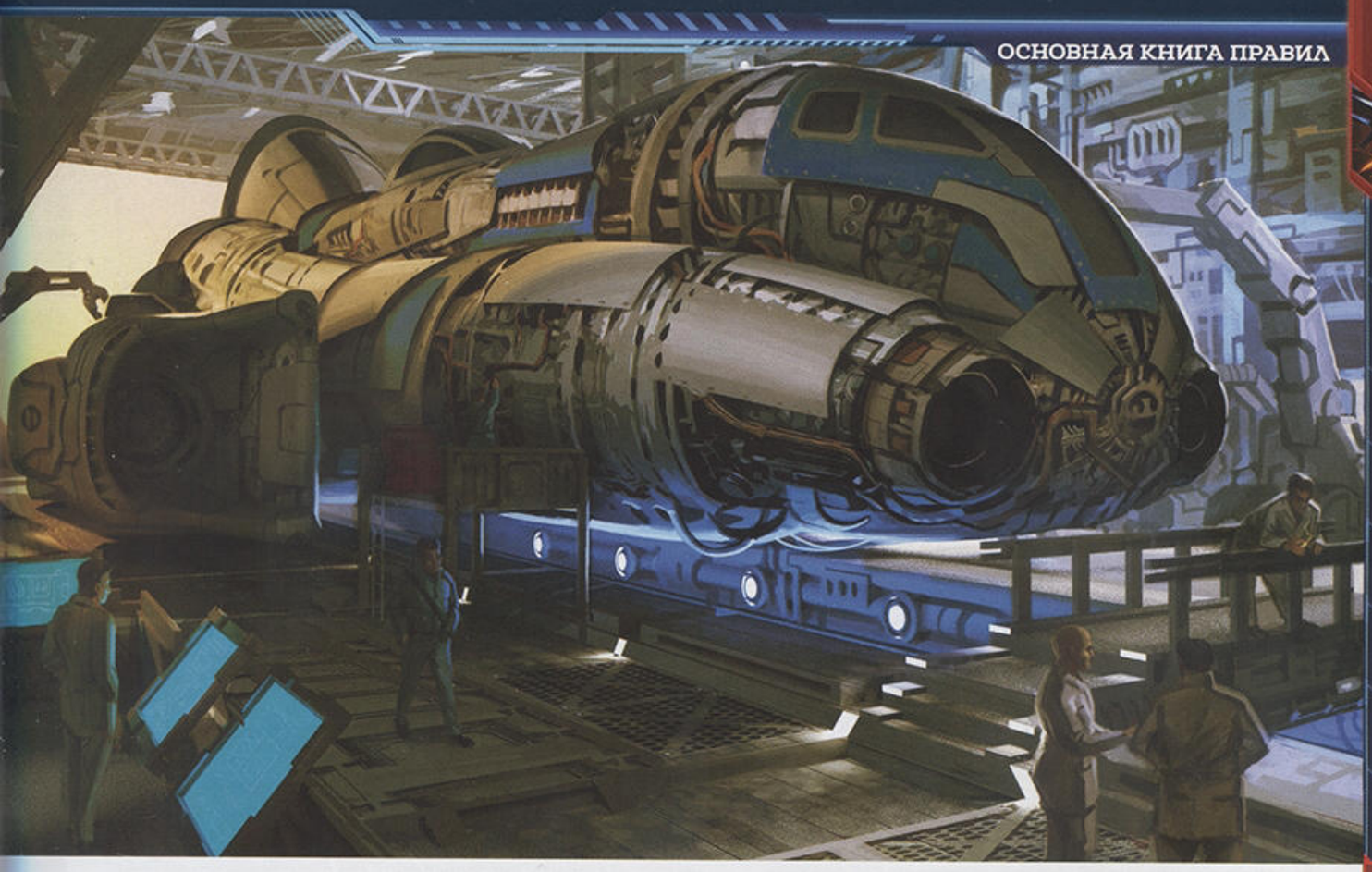
СОЗДАНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

Все звездолёты — от самых маленьких пассажирских шаттлов до огромных боевых дредноутов — неотъемлемая часть ролевой игры Starfinder. Они защищают орбитальные станции от налётов космических пиратов, вступают в бой с вражескими флотами во время крупных межзвёздных конфликтов и исследуют глубины космоса. Проще говоря, они позволяют персонажам бороздить галактику в поисках приключений. Эта глава рассказывает, как построить звездолёт и оборудовать его на ваш вкус.

ОПИСАНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТА

Звездолёты и их базовые корпуса описываются при помощи блока параметров, в котором указано, как звездолёт перемещается, численность его экипажа и так далее. Ниже перечислены термины, которые вы встретите в блоках параметров звездолётов и базовых корпусов. Бланк звездолёта вы найдёте в конце книги.

- **Название и ранг:** имя звездолёта и его относительная мощь. Разноранговые звездолёты гораздо существеннее отличаются по боевой силе и арсеналу способностей, чем чудовища с аналогичной разницей в классе опасности (КО).
- **Категория размера и корпус:** в разделе описывается общий размер звездолёта (см. «Масштабы звездолётов» на стр. 294) и его базовый корпус (см. стр. 294). От размера зависят модификаторы класса брони и защиты от наведения (см. ниже).
- **Скорость:** количество гексов, на которые звездолёт может переместиться во время большинства совершаемых пилотом действий.
- **Манёвренность:** манёвренность звездолёта может быть охарактеризована как скверная, плохая, средняя, хорошая или безупречная. Обычно она напрямую связана с массой и размерами звездолёта и определяет, насколько звездолёт поворотлив, показывая минимальное количество гексов, которые он должен преодолеть, прежде чем повернуть (см. стр. 319).
- **Поток:** рейтинг потокового ускорителя звездолёта. При определении времени прыжка через Поток разделите результат броска костей на это число (см. стр. 291). Если этот раздел отсутствует, звездолёт неспособен перемещаться через Поток.
- **Класс брони (КБ):** это значение используется, чтобы определить, смогли ли орудия прямого наведения (см. «Тип» на стр. 302) поразить звездолёт. КБ рассчитывается исходя из размера корабля, его манёвренности и непосредственно бронирования, а также количества пунктов, вложенных пилотом в Пилотирование. На стр. 320 рассказывается, как рассчитывать КБ.
- **Защита от наведения (ЗН):** это значение используется, чтобы определить, смогли ли самонаводящиеся орудия (см. «Тип» на стр. 302) поразить звездолёт. ЗН рассчитывается исходя из размера звездолёта, его манёвренности и наличия радиоэлектронной защиты (см. стр. 301), а также количества пунктов, вложенных пилотом в Пилотирование. Подробнее об этом можно прочесть на стр. 320.
- **Пункты защиты (ПЗ):** общая величина урона, который способен выдержать звездолет, прежде чем он выйдет из строя. Звездолёт с 0 ПЗ не уничтожен, но многие его системы отключаются, и он перестаёт представлять угрозу для противника. В параметрах базового корпуса также указывается шаг ПЗ, определяющий, сколько дополнительных ПЗ получит звездолёт с этим корпусом по достижении 4 ранга и за каждые 4 последующих ранга (см. стр. 294)
- **Предел прочности (ПП):** если урон от атаки меньше указанного значения, он не вычитается из ПЗ. Этот параметр есть только у звездолётов огромного и большего размера, и применяется он только в случае, когда защитные щиты разряжены (см. стр. 320).
- **Критический предел (КП):** всякий раз, когда общий урон, полученный ПЗ звездолёта, становится кратным этому значению, одна из его систем получает критические повреждения (см. стр. 320). Это значение всегда равно одной пятой от максимальных ПЗ звездолёта.
- **Щиты:** в блоке параметров звездолёта в этом разделе указаны используемые щиты и пункты щитов (ПЩ), которые показывают, сколько урона щит сможет выдержать, прежде чем будет разряжен. ПЩ распределяются между квадрантами (нос, корма, левый и правый борта), соответствующими секторам обстрела звездолёта (см. иллюстрацию на стр. 318).
- **Орудия:** у звездолёта есть четыре сектора обстрела: нос, корма, левый и правый борта (см. иллюстрацию на стр. 318). Большая часть неповоротных орудий могут обстреливать только сектор, в котором они установлены, а поворотные орудия (турели) могут обстреливать любой из секторов. В этом разделе перечисляются различные орудия и указывается, в каком секторе они установлены. Для каждого орудия отдельно приведён его урон, дистанция стрельбы и особые свойства.
- **Место под орудия:** в блоке параметров базового корпуса в этом разделе указывается класс и количество орудий, которые можно установить на звездолёт в каждом из секторов (см. стр. 302).
- **Реактор:** реакторы звездолёта (см. стр. 296) и количество производимых ими единиц мощности (ЕМ).
- **Потоковый ускоритель:** здесь указывается тип потокового ускорителя (если он установлен).
- **Оснащение:** в этом разделе указаны основные системы, которыми оснащён звездолёт, — его броня, средства радиоэлектронной защиты, сенсоры и орудия (см. стр. 297 и далее).
- **Отсеки расширения:** в разделе перечислены имеющиеся отсеки расширения — грузовые отсеки, которые можно переоборудовать под определённые нужды (см. стр. 298).
- **Модификаторы:** тут указываются бонусы и штрафы к определённым проверкам навыков во время космических боёв, зависящие от скорости и манёвренности звездолёта, а также параметров некоторых его систем.
- **Минимальный и максимальный экипаж:** в блоке параметров базового корпуса в этом разделе указано минимальное и максимальное количество персонажей, которые могут совершать действия во время космического боя. На больших звездолётах целые отделения или команды подчинены вышестоящему офицеру, занимающему одну из ролей во время космического боя (см. «Большие и малые экипажи» на стр. 316). Без минимального экипажа звездолёт даже не полетит.



- **Личный состав:** в блоке параметров звездолёта здесь указывается текущая численность экипажа.
- **Экипаж:** в блоке параметров звездолёта здесь указано, кто какую роль занимает во время космического боя (см. стр. 316), их бонусы к навыкам, применяемым во время боя, и количество пунктов в этих навыках. Здесь же учитываются все модификаторы, указанные в предыдущих разделах блока параметров. Если роли заняты офицерами, здесь приведено количество и размер команд у них в подчинении. Данная информация указывается только для кораблей под управлением ведущего — персонажи игроков самостоятельно совершают действия на принадлежащих им звездолётах. Подробнее об этих действиях можно прочесть в разделе «Космический бой» на стр. 316.
- **Особые способности:** здесь указаны все уникальные действия и свойства корабля, которые он получает от членов экипажа или установленного оснащения.
- **Стоимость:** в блоке параметров базового корпуса здесь указана его стоимость в пунктах сборки (ПС) — абстрактных единицах ресурсов, используемых для создания и улучшения звездолётов.

Создание звездолёта

Все звездолёты, вне зависимости от размера и предназначения, собираются по одному принципу. Ведущий и игроки могут использовать описанную ниже инструкцию, чтобы создавать самые разнообразные корабли — от обтекаемых научных судов и юрких истребителей до тяжелобронированных боевых фрегатов. Кроме этого, вы можете использовать уже созданные в качестве примера звездолёты, описанные далее (см. стр. 305).

Играть в Starfinder без звездолётов вполне возможно, но не рекомендуется — сама игра подразумевает, что у игроков будет доступ к звездолёту. Неважно, как они его раздобудут — соберут из запчастей на галактической свалке, получат в дар от щедрого филантропа или приобретут, взяв заоблачных размеров кредит, — звездолёт послужит персонажам игроков мобильной базой, средством перемещения и защитой от вражеских кораблей. Самый первый звездолёт игроков часто создаёт ведущий, а персонажи игроков в процессе игры улучшают его или меняют на новый. Некоторые ведущие, впрочем, позволяют игрокам самостоятельно собрать звездолёт и насладиться чувством собственности, моральное удовлетворение от которого будет сопровождать их на протяжении всей игры. Условная мощь звездолёта зависит от среднего уровня группы (СУГ), который рассчитывается как средний уровень всех персонажей игроков. См. «Переоснащение и улучшение звездолётов» на стр. 305, где описывается, как изменить возможности звездолёта при росте СУГ.

Звездолёты и стрельба

Орудия звездолёта и вооружение персонажей имеют несопоставимый масштаб и не предназначены для взаимодействия друг с другом. Если персонажам вздумается обстрелять приземлившийся звездолёт из лазерных винтовок (или применить на него заклинание), ведущему следует считать звездолёт предметом (причём особо крупных размеров). Если ведущий решит, что орудия звездолёта применяются против зданий или персонажей, они наносят урон ПЗ, в 10 раз превышающий указанный в описании. Тем не менее орудия не обладают достаточной точностью, чтобы поразить конкретного персонажа или даже небольшую группу. Огонь из них по решению ведущего может считаться смертельной опасностью, а не атакой.

Создание звездолёта проходит в 7 этапов.

- **Этап 1: Общая идея.** Прежде всего необходимо определиться с предполагаемым назначением звездолёта и требуемым размером экипажа. Если вы создаёте звездолёт для персонажей игроков, крайне важно убедиться в том, что для них всех хватит в нём места! От общей идеи звездолёта могут зависеть ваши последующие решения.

МАСШТАБЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

Несмотря на то, что категории размера звездолётов называются аналогично категориям размера существ, их масштаб несопоставим. Даже в пределах одной категории точные размеры корабля варьируются в зависимости от корпуса и производителя. Кроме этого, размер звездолёта влияет на его КБ и ЗН.

РАЗМЕР	ДЛИНА	ВЕС	МОДИФИКАТОР КБ И ЗН
Маленький	20–60 футов	6–40 тыс. фунтов	+2
Небольшой	60–120 футов	40–80 тыс. фунтов	+1
Средний	120–300 футов	80–300 тыс. фунтов	+0
Крупный	300–800 футов	300–840 тыс. фунтов	–1
Огромный	800–2 000 футов	840–2 400 тыс. фунтов	–2
Гигантский	2 000–15 000 футов	2,4–16 млн. фунтов	–4
Колоссальный	Более 15 000 футов	Более 16 млн. фунтов	–8

- **Этап 2: Определите ранг и количество ПС.** Если вы создаёте звездолёт для персонажей игроков, определите СУГ персонажей, сложив их общие уровни и разделив на количество персонажей. Полученное значение считается рангом корабля. При создании вражеских звездолётов определите КО сцены (см. «Создание космических сцен» на стр. 326) и выберите ранг противника. После этого обратитесь к таблице 9–1, чтобы понять количество ПС, которые вы можете потратить на его создание. Обратите внимание, что максимум ПЗ звездолёта увеличивается на шаг ПЗ по достижении звездолётом 4, 8, 12, 16 и 20 ранга.
- **Этап 3: Выберите корпус.** Корпус — основа каждого звездолёта, от которой зависит его размер, манёвренность, численность экипажа, количество и расположение орудий и множество базовых параметров. Каждый корпус имеет стоимость в ПС, подробнее о них можно прочесть в разделе «Базовый корпус» ниже.
- **Этап 4: Выберите реактор.** Реактор звездолёта определяет доступное количество энергии, указываемое в единицах мощности (ЕМ), поэтому сначала ПС следует потратить именно на него (см. стр. 296). Вырабатываемая энергия используется для питания оборудования, и на доступное количество ЕМ нужно ориентироваться при установке прочих систем (например, двигателей и орудий), см. «Мощность реактора» на стр. 296.
- **Этап 5: Выберите двигатели.** Лишённый возможности двигаться звездолёт — лёгкая мишень в космосе и груда бесполезного металла на земле, поэтому после покупки реактора следует обратить внимание именно на двигатели. На стр. 296 двигатели отсортированы по размеру корабля и скорости (в гексах) во время боя.
- **Этап 6: Выберите прочее оснащение.** На предпоследнем этапе следует потратить остаток ПС на другие системы. Для большей эффективности в бою звездолёту понадобится броня, средства радиоэлектронной защиты, щиты и орудия. Если вы хотите отправиться за пределы солнечной системы, вам не обойтись без потокового ускорителя. Также вы можете улучшить бортовые компьютеры, отсеки расширения, системы безопасности и сенсоры (см. «Прочее оснащение» на стр. 297).

ТАБЛИЦА 9–1: БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

РАНГ	ПС	ПРИМЕЧАНИЕ
¼	25	–
⅓	30	–
½	40	–
1	55	–
2	75	–
3	95	–
4	115	Увеличение ПЗ
5	135	–
6	155	–
7	180	–
8	205	Увеличение ПЗ
9	230	–
10	270	–
11	310	–
12	350	Увеличение ПЗ
13	400	–
14	450	–
15	500	–
16	600	Увеличение ПЗ
17	700	–
18	800	–
19	900	–
20	1 000	Увеличение ПЗ

- **Этап 7: Заключительные штрихи.** В завершение вы должны дать звездолёту имя, определить его производные параметры (в частности, КБ и ЗН) и добавить детали на свой вкус — отличительные особенности, описание и так далее.

БАЗОВЫЙ КОРПУС

В основе каждого звездолёта находится корпус, определяющий его размер, манёвренность, максимальное количество мест под орудия, ПЗ, возможность расширения и прочие параметры.

Два звездолёта с одинаковым корпусом могут разительно отличаться друг от друга внешне, но ряд базовых параметров будет совпадать.

В корпус уже встроены системы жизнеобеспечения и искусственной гравитации, необходимые для поддержания жизни (и уровня комфорта) пассажиров и экипажа. Помимо этого, в корпусе находится передатчик, служащий своего рода «адресом» для стандартных систем связи — как внутрисистемных, так и неограниченной дальности (см. стр. 429). Передатчик можно выключить, чтобы звездолёт невозможно было отследить обычными способами, но вы не сможете отправлять и получать сообщения, пока не включите его обратно.

Ниже перечислены базовые корпуса в порядке увеличения размера и стоимости в ПС. Как правило, размер и количество отсеков расширения можно поменять, только потратив существенное количество времени и денег (и только с разрешения ведущего), поэтому, если вы хотите изменить эти параметры звездолёта, обычно проще выбрать иной базовый корпус.

ГОНЩИК

Размер: маленький.
Манёвренность: безупречная (Пилотирование +2, поворот 0).
ПЗ: 20 (шаг 5); **ПП** –; **КП** 4.
Место под орудия: нос (1 лёгкое), корма (1 лёгкое).
Отсеки расширения: –.
Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 1.
Стоимость: 4.

ПЕРЕХВАТЧИК

Размер: маленький.
Манёвренность: безупречная (Пилотирование +2, поворот 0).
ПЗ: 30 (шаг 5); **ПП** —; **КП** 6.
Место под орудия: нос (2 лёгких).
Отсеки расширения: —.
Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 1.
Стоимость: 6.

ИСТРЕБИТЕЛЬ

Размер: маленький.
Манёвренность: хорошая (Пилотирование +1, поворот 1).
ПЗ: 35 (шаг 5); **ПП** —; **КП** 7.
Место под орудия: нос (2 лёгких, 1 из которых должно быть самонаводящимся), корма (1 лёгкое).
Отсеки расширения: —.
Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 2.
Стоимость: 8.

ШАТТЛ

Размер: небольшой.
Манёвренность: безупречная (Пилотирование +2, поворот 0).
ПЗ: 35 (шаг 5); **ПП** —; **КП** 7.
Место под орудия: нос (1 лёгкое).
Отсеки расширения: 3 (обычно грузовые отсеки или сидячие места для пассажиров).
Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 4.
Стоимость: 6.

ЛЁГКИЙ ГРУЗОВИК

Размер: небольшой.
Манёвренность: хорошая (Пилотирование +1, поворот 1).
ПЗ: 40 (шаг 10); **ПП** —; **КП** 8.
Место под орудия: нос (2 лёгких), левый борт (1 лёгкое), правый борт (1 лёгкое).
Отсеки расширения: 3.
Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 6.
Стоимость: 10.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Размер: средний.
Манёвренность: хорошая (Пилотирование +1, поворот 1).
ПЗ: 55 (шаг 10); **ПП** —; **КП** 11.
Место под орудия: нос (1 лёгкое), левый борт (1 лёгкое), правый борт (1 лёгкое), турель (1 лёгкое).
Отсеки расширения: 4.
Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 6.
Стоимость: 12.

ТРАНСПОРТНИК

Размер: средний.
Манёвренность: средняя (Пилотирование +0, поворот 2).
ПЗ: 70 (шаг 15); **ПП** —; **КП** 14.
Место под орудия: нос (1 тяжёлое, 1 лёгкое), корма (1 лёгкое), турель (2 лёгких).
Отсеки расширения: 5.
Минимальный экипаж: 1; **Максимальный экипаж:** 6.
Стоимость: 15.

РАЗРУШИТЕЛЬ

Размер: крупный.
Манёвренность: средняя (Пилотирование +0, поворот 2).
ПЗ: 150 (шаг 20); **ПП** —; **КП** 30.
Место под орудия: нос (2 тяжёлых), левый борт (1 лёгкое), правый борт (1 лёгкое), корма (1 лёгкое), турель (1 лёгкое).
Отсеки расширения: 4.
Минимальный экипаж: 6; **Максимальный экипаж:** 20.
Стоимость: 30.

ТЯЖЁЛЫЙ ГРУЗОВИК

Размер: крупный.
Манёвренность: средняя (Пилотирование +0, поворот 2).
ПЗ: 120 (шаг 20); **ПП** —; **КП** 24.
Место под орудия: нос (1 тяжёлое, 2 лёгких), левый борт (1 тяжёлое), правый борт (1 тяжёлое).
Отсеки расширения: 8.
Минимальный экипаж: 6; **Максимальный экипаж:** 20.
Стоимость: 40.

БАЛКЕР

Размер: огромный.
Манёвренность: плохая (Пилотирование –1, поворот 3).
ПЗ: 160 (шаг 20); **ПП** 5; **КП** 32.
Место под орудия: нос (1 тяжёлое), корма (1 тяжёлое), турель (2 лёгких).
Отсеки расширения: 10.
Минимальный экипаж: 20; **Максимальный экипаж:** 50.
Стоимость: 55.

КРЕЙСЕР

Размер: огромный.
Манёвренность: средняя (Пилотирование +0, поворот 2).
ПЗ: 180 (шаг 25); **ПП** 5; **КП** 36.
Место под орудия: нос (1 сверхтяжёлое), левый борт (1 лёгкое), правый борт (1 лёгкое), турель (1 тяжёлое).
Отсеки расширения: 6.
Минимальный экипаж: 20; **Максимальный экипаж:** 100.
Стоимость: 60.

НОСИТЕЛЬ

Размер: гигантский.
Манёвренность: плохая (Пилотирование –1, поворот 3).
ПЗ: 240 (шаг 30); **ПП** 10; **КП** 48.
Место под орудия: нос (1 сверхтяжёлое), левый борт (3 тяжёлых), правый борт (3 тяжёлых), турель (2 лёгких).
Отсеки расширения: 10 (как минимум 1 ангар).
Минимальный экипаж: 75; **Максимальный экипаж:** 200.
Стоимость: 120.

ЛИНКОР

Размер: гигантский.
Манёвренность: средняя (Пилотирование +0, поворот 2).
ПЗ: 280 (шаг 40); **ПП** 10; **КП** 56.
Место под орудия: нос (1 сверхтяжёлое, 2 тяжёлых), левый борт (2 тяжёлых, 1 лёгкое), правый борт (2 тяжёлых, 1 лёгкое), корма (1 лёгкое), турель (2 тяжёлых).
Отсеки расширения: 8.
Минимальный экипаж: 100; **Максимальный экипаж:** 300.
Стоимость: 150.

ДРЕДНОУТ

Размер: колоссальный.
Манёвренность: скверная (Пилотирование –2, поворот 4).
ПЗ: 400 (шаг 50); **ПП** 15; **КП** 80.
Место под орудия: нос (2 сверхтяжёлых, 2 тяжёлых), левый борт (1 сверхтяжёлое, 3 тяжёлых), правый борт (1 сверхтяжёлое, 3 тяжёлых), турель (4 лёгких).
Отсеки расширения: 20.
Минимальный экипаж: 125; **Максимальный экипаж:** 500.
Стоимость: 200.

МОЩНОСТЬ РЕАКТОРА

Большинство систем звездолёта потребляет энергию. Реактор вырабатывает определённое её количество, измеряемое в единицах мощности (ЕМ). Общее энергопотребление всех систем может превышать мощность реактора, но в этом случае часть из них придётся отключить, чтобы единовременное потребление не превышало количество вырабатываемых реактором ЕМ. Когда такой звездолёт вступает в бой, до его начала нужно выбрать, какие именно системы снабжаются энергией. Для достижения максимальной боевой эффективности орудия, щиты, двигатели и средства радиоэлектронной защиты не должны потреблять больше энергии, чем реактор способен предоставить.

РЕАКТОР

Самым важным элементом оснащения звездолёта является реактор, питающий все системы корабля. В таблице справа перечислены реакторы с указанием размера звездолёта, для которого они предназначены, производимых ЕМ и стоимости. В кораблях размером не более крупного исходно предусмотрен только один реактор, но в средних и крупных кораблях можно оборудовать дополнительный реакторный отсек (см. «Отсеки расширения» на стр. 299). На огромных звездолётах может быть установлено до двух реакторов, на гигантских — до трёх, а на колоссальных — до четырёх. Конструкция некоторых звездолётов может не соответствовать описанным стандартам, но подобное встречается достаточно редко. Каждый реактор оснащён системой вспомогательного питания, способной в аварийной ситуации обеспечивать энергией системы жизнеобеспечения, гравитации и связи (см. стр. 429) в течение 2d6 дней, но ни на что большее её не хватает.

РЕАКТОР	РАЗМЕР	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
«Микрон» малый	М	50	4
«Микрон» средний	М	70	6
«Микрон» ультра	М	80	8
«Арка» малый	М, Н	75	7
«Импульс» коричневый	М, Н	90	9
«Импульс» чёрный	М, Н	120	12
«Импульс» белый	М, Н	140	14
«Импульс» серый	М, Н, С	100	10
«Арка» средний	М, Н, С	130	13
«Импульс» зелёный	М, Н, С	150	15
«Импульс» красный	М, Н, С	175	17
«Импульс» синий	М, Н, С	200	20
«Арка» ультра	Н, С, К	150	15
«Арка» максимум	Н, С, К	200	20
«Импульс» оранжевый	Н, С, К	250	25
«Импульс» радуга	Н, С, К	300	30
«Нова» малый	С, К, О	150	15
«Нова» средний	С, К, О	200	20
«Нова» ультра	С, К, О	300	30
«Врата» малый	К, О, Г	300	30
«Врата» средний	К, О, Г	400	40
«Врата» ультра	О, Г, Клс	500	50

ДВИГАТЕЛИ

Стандартные двигатели звездолётов предназначены для перелётов в пределах системы и в Потоке (после перемещения в него), исследований и сражений. Двигатели разрабатываются для кораблей определённого размера (указанного в таблице ниже в столбце «Размер») и не могут устанавливаться на корабли иной величины. Максимальная скорость двигателей оказывает влияние на проверки Пилотирования во время управления звездолётом, облегчая или затрудняя их, — см. таблицу ниже.

ДВИГАТЕЛЬ	РАЗМЕР	СКОРОСТЬ (В ГЕКСАХ)	МОДИФИКАТОР ПИЛОТИРОВАНИЯ	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Двигатели М6	Маленький	6	+1	20	3
Двигатели М8	Маленький	8	+0	25	4
Двигатели М10	Маленький	10	+0	30	5
Двигатели М12	Маленький	12	–1	35	6
Двигатели М14	Маленький	14	–2	40	7
Двигатели Н6	Небольшой	6	+1	30	3
Двигатели Н8	Небольшой	8	+0	40	4
Двигатели Н10	Небольшой	10	+0	50	5
Двигатели Н12	Небольшой	12	–1	60	6
Двигатели С4	Средний	4	+2	40	2
Двигатели С6	Средний	6	+1	50	3
Двигатели С8	Средний	8	+0	60	4
Двигатели С10	Средний	10	+0	70	5
Двигатели С12	Средний	12	–1	80	6
Двигатели К4	Крупный	4	+2	60	4
Двигатели К6	Крупный	6	+1	80	6
Двигатели К8	Крупный	8	+0	100	8
Двигатели К10	Крупный	10	+0	120	10
Двигатели О4	Огромный	4	+2	80	4
Двигатели О6	Огромный	6	+1	120	6
Двигатели О8	Огромный	8	+0	140	8
Двигатели О10	Огромный	10	+0	160	10
Двигатели Г4	Гигантский	4	+2	120	8
Двигатели Г6	Гигантский	6	+1	180	12
Двигатели Г8	Гигантский	8	+0	240	16
Двигатели Клс4	Колоссальный	4	+2	200	8
Двигатели Клс6	Колоссальный	6	+1	300	12
Двигатели Клс8	Колоссальный	8	+0	400	16

Помимо этого, двигатели используются для посадки и взлёта с поверхности планеты. У кораблей размером не более крупного обычно не возникает трудностей при посадке на планеты с обычной или пониженной гравитацией (осложнения возникают в трудных погодных условиях — при сильном ветре или буре). Если скорость звездолёта меньше 8, то ведущий может решить, что для посадки на планету с повышенной гравитацией пилот звездолёта должен совершить проверку Пилотирования — в случае провала звездолёт может потерпеть крушение. Габариты кораблей огромного и большего размера не позволяют им садиться на поверхность планеты, поэтому для доставки грузов и экипажа на планету и обратно они используют шаттлы или иные средства.

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

Для установки многих видов оснащения необходимо соблюсти определённые требования: например, для некоторых из них требуется заданное количество энергии, либо они предназначаются для звездолётов определённого ранга или размера. Некоторые виды оснащения настолько стандартизированы, что их называют по типоразмеру (тип), который определяет предоставляемый бонус.

Бронирование

Броня звездолёта защищает от огня орудий прямого наведения (см. «Тип» на стр. 302), отражая его и предотвращая повреждение важных систем. Она даёт бонус брони к КБ звездолёта. Стоимость бронирования зависит от бонуса к КБ и размера звездолёта (при расчёте используйте следующие коэффициенты: маленький = 1, небольшой = 2, средний = 3, крупный = 4 и так далее). Бронирование — пассивное оснащение корабля, оно не требует ЕМ для работы. Защитный бонус брони зависит от её веса, поэтому тяжёлая броня может влиять на манёвренность (затрудняя повороты) и облегчает самонаведение для орудий противника — подобные эффекты указаны в таблице ниже в столбце «Примечание».

НАЗВАНИЕ	БОНУС К КБ	ПРИМЕЧАНИЕ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Броня (тип 1)	+1	—	1 × категория размера
Броня (тип 2)	+2	—	2 × категория размера
Броня (тип 3)	+3	—	3 × категория размера
Броня (тип 4)	+4	—	5 × категория размера
Броня (тип 5)	+5	–1 к ЗН	7 × категория размера
Броня (тип 6)	+6	–1 к ЗН	9 × категория размера
Броня (тип 7)	+7	–1 к ЗН	12 × категория размера
Броня (тип 8)	+8	–1 к ЗН	15 × категория размера
Броня (тип 9)	+9	–2 к ЗН, +1 к дистанции поворота	18 × категория размера
Броня (тип 10)	+10	–2 к ЗН, +1 к дистанции поворота	21 × категория размера
Броня (тип 11)	+11	–2 к ЗН, +1 к дистанции поворота	25 × категория размера
Броня (тип 12)	+12	–3 к ЗН, +2 к дистанции поворота	30 × категория размера
Броня (тип 13)	+13	–3 к ЗН, +2 к дистанции поворота	35 × категория размера
Броня (тип 14)	+14	–3 к ЗН, +2 к дистанции поворота	40 × категория размера
Броня (тип 15)	+15	–4 к ЗН, +3 к дистанции поворота	45 × категория размера

Жилые отсеки

Звездолёты размером начиная с небольшого обычно оборудованы жилыми отсеками, в которых члены экипажа отдыхают, принимают пищу и моются во время долгих космических перелётов. Это могут быть как протянутые между грузовыми контейнерами гамаки, так и уютные каюты с индивидуальным дизайном и отдельным санузлом. Жилые отсеки практически не потребляют ЕМ, но для работы всевозможных бытовых устройств в более комфортных каютах требуется действующий реактор.

Эконом

Жилые отсеки эконом-класса обеспечивают достаточно спартанские условия: для сна и отдыха отведены простые койки или аналогичные приспособления (иногда откидные койки могут быть расположены даже в переходах), а для хранения личных вещей обычно используются рундуки. Такие отсеки оборудованы общим санузлом и душевой с ограниченной подачей воды, а также крохотным камбузом, на котором сложно приготовить что-то, кроме простейших блюд. На больших звездолётах обычно размещаются огромные жилые помещения, в которых повахтенно спят десятки и даже сотни членов экипажа.

Стандарт

Стандартные жилые отсеки выгодно отличаются от эконом-класса. Они разделены на секции-каюты: в каждой находится одна или две небольших кровати (на больших звездолётах в таких каютах обычно совместно проживают члены экипажа низкого ранга) и иногда небольшой шкаф или комод для каждого обитателя. В отсеке также расположены один или два общих санузла, оборудованных несколькими раковинами и душевыми кабинами, и камбуз-столовая (на больших звездолётах члены экипажа едят там повахтенно).

Люкс

Жилые отсеки класса «люкс» — самые комфортабельные из возможных. Для каждого члена экипажа предусмотрена отдельная каюта с собственным санузлом (и душевой с хорошим напором воды), обставленная в соответствии со вкусами жильца. В некоторых люксовых отсеках предусмотрены мини-кухни, зоны для отдыха и места для личных встреч.

ЖИЛЫЕ ОТСЕКИ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Эконом	0
Стандарт	2
Люкс	5

Компьютер

Бортовой компьютер звездолёта, по сути, является его мозгом. Большинство таких компьютеров в той или иной степени обладают собственной личностью (пусть и искусственной) и способны помогать экипажу при выполнении разнообразных задач, но самостоятельно в полной мере осуществлять все функции члена экипажа не могут. Тем не менее многие убеждены, что со временем у бортового компьютера могут появиться особенности поведения и даже характер, отличающий его от точно таких же компьютеров на других кораблях. Ранг базового компьютера равен половине ранга звездолёта, на котором он установлен (минимум 1). О взломе и улучшении компьютеров вы можете прочесть в описании навыка Компьютеры на стр. 143 и в разделе «Компьютеры» на стр. 212. Ведущий определяет, какие улучшения для бортового компьютера может приобрести экипаж, некоторые из них можно купить за ПС (см. стр. 294).

Борткомпьютер ежесекундно контролирует множество корабельных систем и отслеживает их состояние, но для помощи экипажу во время боя необходим встроенный модуль управления (ВМУ) — им оснащены все компьютеры, кроме базового. ВМУ добавляет фиксированный ситуативный бонус к одной или нескольким проверкам во время боя — решение об использовании бонуса необходимо принять непосредственно перед проверкой. Система ВМУ может состоять из нескольких взаимосвязанных узлов, что позволяет в каждом раунде боя предоставлять бонус к нескольким проверкам (использовать сразу несколько таких бонусов для одной и той же проверки нельзя).

Стоимость ВМУ для бортового компьютера равна значению предоставляемого бонуса, возведённому в квадрат и умноженному на число узлов. ВМУ нельзя приобрести за кредиты — для покупки требуются ПС.

НАЗВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА	БОНУС	УЗЛЫ	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Базовый	+0	0	0	0
Одноузловой (тип 1)	+1	1	10	1
Двухузловой (тип 1)	+1/+1	2	10	2
Трёхузловой (тип 1)	+1/+1/+1	3	10	3
Четырёхузловой (тип 1)	+1/+1/+1/+1	4	10	4
Одноузловой (тип 2)	+2	1	15	4
Двухузловой (тип 2)	+2/+2	2	15	8
Трёхузловой (тип 2)	+2/+2/+2	3	15	12
Четырёхузловой (тип 2)	+2/+2/+2/+2	4	15	16
Одноузловой (тип 3)	+3	1	20	9
Двухузловой (тип 3)	+3/+3	2	20	18
Трёхузловой (тип 3)	+3/+3/+3	3	20	27
Четырёхузловой (тип 3)	+3/+3/+3/+3	4	20	36
Одноузловой (тип 4)	+4	1	25	16
Двухузловой (тип 4)	+4/+4	2	25	32
Трёхузловой (тип 4)	+4/+4/+4	3	25	48
Одноузловой (тип 5)	+5	1	30	25
Двухузловой (тип 5)	+5/+5	2	30	50
Трёхузловой (тип 5)	+5/+5/+5	3	30	75
Одноузловой (тип 6)	+6	1	35	36
Двухузловой (тип 6)	+6/+6	2	35	72
Одноузловой (тип 7)	+7	1	40	49
Двухузловой (тип 7)	+7/+7	2	40	98
Одноузловой (тип 8)	+8	1	45	64
Двухузловой (тип 8)	+8/+8	2	45	128
Одноузловой (тип 9)	+9	1	50	81
Двухузловой (тип 9)	+9/+9	2	50	162
Одноузловой (тип 10)	+10	1	55	100
Двухузловой (тип 10)	+10/+10	2	55	200

Отсеки расширения

В корпусе большинства звездолётов есть место для одного или нескольких отсеков расширения, каждый из которых можно переоборудовать под различные нужды — без этого они пригодны только для хранения груза (считаясь грузовыми отсеками) и на большинстве крупных транспортников используются именно так. Если эти отсеки переоборудовать под гостевые каюты, звездолёт может служить транспортом для солдат, путешественников и беженцев, а если к гостевым каютам добавить медотсеки — передвижным госпиталем.

Для переоснащения отсеков расширения существует несколько вариантов, доступных на большинстве звездолётов. Если для переоборудования требуется сразу несколько отсеков, это указывается в описании. Если для нормальной работы отсеку требуется энергообеспечение, необходимое количество ЕМ указано в таблице на стр. 299. Отсек переоснащается полностью под один выбранный вариант: например, если вы переоборудуете его под аварийные капсулы, то в отсеке размещаются все шесть капсул — вы не можете взять три аварийные капсулы и одну шлюпку.

В таблице на стр. 299 указаны ЕМ и ПС, требуемые для отсеков расширения.

Аварийные капсулы

В случае, если звездолёт уничтожен или серьёзно повреждён, экипаж может спастись при помощи аварийных капсул. Капсула способна вместить одно существо среднего или меньшего размера и содержит достаточно припасов и энергии, чтобы обеспечить его выживание на протяжении 7 дней. Она оснащена аварийным маяком, который легко обнаруживается сканерами большой дальности. Двигателей у капсулы нет, но она способна выдержать перегрев и совершить аварийную посадку на планету с атмосферой. В одном отсеке расширения можно разместить 6 аварийных капсул.

Ангар

Ангар может быть оборудован только на звездолётах размером не меньше гигантского. Он занимает 4 отсека расширения и вмещает до 8 маленьких звездолётов.

Гостевые каюты

На пассажирских звездолётах, помимо кают экипажа, обязательно присутствуют и каюты для пассажиров. Один отсек расширения можно переоборудовать в каюты эконом-класса с простыми койками или гамаками для шести пассажиров, стандартные каюты для четырёх пассажиров (в каждой, помимо удобной кровати, есть стол, стул и небольшой комод) или каюты класса «люкс» для двух пассажиров (с большой кроватью, шкафом, диваном, письменным столом с креслом, а также отдельным санузлом).

Грузовой отсек

Непереоборудованный отсек расширения считается грузовым. В нём можно разместить до 50 тыс. фунтов товаров размером до крупного. Если грузовых отсеков несколько, в них можно размещать предметы больших размеров: для огромных требуется 4 смежных отсека, а для гигантских — 8. Ограничения по размеру остаются на усмотрение ведущего, который может их изменить.

Камера с контролируемой средой

Периодически вам может потребоваться разместить на звездолёте инопланетянина или другое существо, биологически существенно отличающееся от членов экипажа. Такой пассажир вполне может дышать только метаном или выживать лишь при отрицательных температурах. В камере с контролируемой средой можно создать и поддерживать комфортные условия для его существования.

Комната отдыха

В комнате отдыха члены экипажа или пассажиры могут отдохнуть и расслабиться. Здесь могут располагаться самые разнообразные устройства, некоторые из них потребляют больше ЕМ, чем остальные, — см. таблицу на стр. 299. Например, в таком отсеке может быть тренажёрный зал, место для тренировочных боёв или иных упражнений, зал для просмотра тридео или другое уютное место для отдыха, комната голографических

аттракционов (КГА), зал с видеоиграми или другими высокотехнологичными интерактивными развлечениями.

Магическая лаборатория

Магическая лаборатория оснащена всем необходимым для создания магических предметов (см. стр. 235), кроме непосредственно материалов — их создателю нужно доставать отдельно. Лаборатория сокращает время создания магических предметов в два раза.

Мастерская

Мастерская оснащена всем необходимым для создания технологических предметов (см. стр. 235), кроме непосредственно материалов — их создателю нужно доставать отдельно. Мастерская сокращает время создания технологических предметов в два раза.

Медотсек

Медотсек работает точно так же, как медицинская лаборатория (см. стр. 218).

Научная лаборатория

Научная лаборатория оснащена всеми необходимыми устройствами и оборудованием для проведения исследований по определённым направлениям. При переоборудовании отсека расширения необходимо выбрать тип научной лаборатории. Лаборатория общего назначения даёт бонус +1 (ситуативный) к проверкам Биологических и Физических наук, биологическая лаборатория даёт бонус +2 (ситуативный) к проверкам Биологических наук, а физическая лаборатория даёт бонус +2 (ситуативный) к проверкам Физических наук.

Отсек синтезирования

Отсек синтезирования оснащён всем необходимым для создания лекарств, ядов и наркотиков (см. стр. 235), кроме непосредственно материалов — их создателю нужно доставать отдельно. Отсек синтезирования сокращает время создания подобных предметов в два раза.

Потайной отсек

Это грузовой отсек, скрытый за фальшивой обшивкой и защищённый от большинства сканеров. Он позволяет звездолёту незаметно перевозить запрещённые грузы. Вместимость такого отсека составляет 20 тыс. фунтов грузов размером не более среднего. Чтобы обнаружить обычный потайной отсек, существо, находящееся на звездолёте, должно успешно пройти проверку Внимания со СЛ 20. При сканировании звездолёта для этого требуется успешная проверка навыка Компьютеры со СЛ 20 (это дополнительная проверка, являющаяся частью действия сканирования, которое офицер по науке может совершать во время космического боя, см. стр. 324). За каждый ПС, потраченный сверх обычной стоимости, СЛ проверок возрастают на 5 (до максимальной СЛ 50), а энергопотребление отсека увеличивается на 1 ЕМ.

Реакторный отсек

Отсек расширения можно переоборудовать для размещения дополнительного реактора (который приобретается отдельно), включая всю необходимую проводку и системы безопасности. Реакторный отсек можно оборудовать только на звездолётах размером не менее среднего.

Сидячие места для пассажиров

В отсеке расширения можно бесплатно установить сидячие места для пассажиров. Отсек вмещает до 16 пассажиров среднего размера (хотя размер сидений можно и увеличить для более крупных существ). Сидячие места предназначены только для коротких перелётов. Если путешествие занимает несколько дней, то для размещения пассажиров нужны гостевые каюты.

Спасательные шлюпки

Спасательная шлюпка — улучшенная разновидность аварийной капсулы. В ней достаточно места для одного крупного существа или двух существ среднего или меньшего размера, а припасов для пассажиров хватает на 15 дней (или 30 дней, если в шлюпке находится только одно существо среднего или меньшего размера). Помимо аварийного маяка, шлюпка оснащена бортовым компьютером, который автоматически определяет ближайшее пригодное для жизни небесное тело, и простыми двигателями, способными её туда доставить. Шлюпка не может принимать участие в бою. В одном отсеке расширения можно разместить две шлюпки.

Шаттл-отсек

Шаттл-отсек занимает 2 отсека расширения и может быть оборудован только на звездолётах размером не менее огромного. В шаттл-отсеке достаточно пространства для размещения звездолёта небольшого или меньшего размера.

Отсек	ЕМ	Стоимость (в ПС)
Аварийные капсулы	2	1
Ангар	30	10
Гостевые каюты	1	1
Грузовой отсек	0	0
Камера с контролируемой средой	2	1
Комната отдыха (КГА)	3	1
Комната отдыха (тренажёры)	0	1
Комната отдыха (тридеозал)	1	1
Магическая лаборатория	1	1
Мастерская	3	1
Медотсек	4	8
Научная лаборатория	2	1
Отсек синтезирования	2	1
Потайной отсек	4	2
Реакторный отсек	0	10
Сидячие места для пассажиров	0	0
Спасательные шлюпки	5	3
Шаттл-отсек	10	4

Потоковые ускорители

Эти двигатели позволяют звездолётам перемещаться в Поток и обратно (см. стр. 290). Чем выше рейтинг ускорителя, тем быстрее вы достигаете цели.

Каждый ускоритель требует для работы определённое количество ЕМ и может быть размещён только на звездолётах, размер корпуса которых не более указанного. Стоимость в ПС зависит от категории размера звездолёта (при расчёте используйте следующие коэффициенты: маленький = 1, небольшой = 2, средний = 3, крупный = 4 и так далее). На стр. 300 приведены параметры различных потоковых ускорителей.

Чтобы использовать потоковый ускоритель для входа или выхода из Потока, звездолёт должен 1 минуту оставаться неподвижным с выключенными двигателями.

ПОТОКОВЫЙ УСКОРИТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	МИН. ЕМ	МАКС. РАЗМЕР	СТОИМОСТЬ (В ПС)
«Сигнал» базовый	1	75	—	2 × категория размера
«Сигнал» плюс	2	100	Огромный	5 × категория размера
«Сигнал» мега	3	150	Крупный	10 × категория размера
«Сигнал» супер	4	175	Крупный	15 × категория размера
«Сигнал» ультра	5	200	Средний	20 × категория размера

Сенсоры

Сенсоры выступают в роли органов чувств звездолёта, позволяя экипажу видеть, что находится вокруг корабля: небесные тела, другие звездолёты, поля астероидов или чудовищ из глубин космоса. Сенсоры представляют собой комбинацию камер, мультиспектральных сканеров, радиолокаторов, оптических телескопов и аппаратуры для перехвата сигналов. Во время космического боя сенсоры малой дальности имеют шаг дистанции в 5 гексов, средней дальности — 10 гексов, а большой дальности — 20 гексов. Все сенсоры обладают модификатором, влияющим на проверки навыков при их использовании. Сенсоры практически не потребляют ЕМ, но для нормальной работы им требуется действующий реактор.

Сенсоры могут работать в двух режимах — пассивном и активном. В пассивном режиме сенсоры автоматически сканируют окружение корабля. Пассивные сенсоры обнаруживают видимые или не спрятанные объекты в сфере вокруг звездолёта радиусом в два шага дистанции сенсора как в космосе, так и в Потоке (без проверки), хотя местные условия могут и ограничивать дальность сканирования. На большинстве планет дистанция действия сенсоров ограничена 250 футами — на них влияет гравитация и атмосферные условия. По решению ведущего дальность может быть ещё меньше из-за особенностей ландшафта.

В активном режиме сенсоры более точны. Данный режим необходим, если офицер по науке желает сканировать корабли противника, чтобы получить детальную информацию во время космического боя (см. стр. 324). Указанный в таблице модификатор применяется к некоторым проверкам, которые офицер по науке совершает во время космического боя (см. стр. 324). Активные сенсоры способны получить информацию о цели, находящейся на расстоянии до пяти шагов дистанции от звездолёта, но на проверку накладывается штраф –2 за каждый шаг дистанции после первого. Например, если сенсоры малой дальности (шаг дистанции 5 гексов) сканируют цель на расстоянии 12 гексов, проверка получит штраф –4.

Вне боя сенсоры могут использоваться, чтобы просканировать планету с орбиты. Успешная проверка навыка Компьютеры (применив модификатор сенсора) позволит узнать основную информацию о структуре планеты и составе её атмосферы. СЛ подобных проверок обычно равна 15, но ведущий может изменить её в большую или меньшую сторону в зависимости от различных обстоятельств. Кроме этого, член экипажа может задействовать активные сенсоры, чтобы изучить окружающее пространство, совершая проверки Внимания, как если бы персонаж находился за бортом звездолёта и использовал собственное восприятие (например, ночное зрение), при этом модификатор сенсоров добавляется к результату проверки как ситуативный бонус.

СЕНСОРЫ	ШАГ ДИСТАНЦИИ	МОДИФИКАТОР	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Уценённые	5 гексов	–2	1
Малой дальности, бюджетные	5 гексов	+0	2
Малой дальности, стандартные	5 гексов	+2	3
Малой дальности, улучшенные	5 гексов	+4	4
Средней дальности, бюджетные	10 гексов	+0	3
Средней дальности, стандартные	10 гексов	+2	5
Средней дальности, улучшенные	10 гексов	+4	8
Большой дальности, бюджетные	20 гексов	+0	6
Большой дальности, стандартные	20 гексов	+2	10
Большой дальности, улучшенные	20 гексов	+4	14

Системы безопасности

Системы безопасности мешают всяческим проходимцам угнать звездолёт и скрыться на нём в неизвестном направлении. Они практически не потребляют ЕМ, но для нормальной работы им требуется действующий реактор. Стоимость систем указана в таблице на стр. 301.

Антихакерские системы

Помогают защитить бортовой компьютер звездолёта, увеличивая СЛ его взлома на 1 (см. стр. 144). Данное улучшение можно приобрести до четырёх раз.

Биометрические замки

Доступ к системам и оснащению звездолёта можно ограничить биометрическими замками, настроенными на определённых лиц. Список имеющих доступ определяется при установке замка, но может быть обновлён любым существом, получившим доступ к компьютерным системам звездолёта. Подобные замки можно обойти при помощи навыка Компьютеры (СЛ = 20 + 1,5 × ранг звездолёта).

Противопехотное оружие

Противопехотное оружие устанавливается на звездолётах среднего или меньшего размера рядом с посадочным трапом. Подобным образом можно установить любое длинноствольное оружие, уровень которого не превышает ранг корабля. Потратив 5 дополнительных ПС, можно установить тяжёлое оружие (разумеется, используемое существами, а не звездолётами). Когда противопехотное оружие включается, оно открывает огонь по враждебным существам в пределах шага дистанции, используя в качестве модификатора атаки ранг корабля (минимум 1). Во время боя оно стреляет один раз за раунд, пока не израсходует боеприпасы или пока противник не будет обезврежен либо не сбежит. Оружие не может обнаруживать невидимых или спрятавшихся существ. Любой, кто получил доступ к компьютерным системам звездолёта, может включить или отключить это оружие, а также установить, какие цели считаются враждебными. После установки оружие нельзя демонтировать, не разрушив, поэтому персонажи не могут снять его, чтобы использовать самостоятельно.

Система самоуничтожения

Эта система обычно применяется в самом крайнем случае. Она позволяет полностью уничтожить оснащённый ею корабль (зачастую вместе со всеми, кто находится на борту), как если бы ему был нанесён урон, равный удвоенному числу ПЗ. Звездолёт на соседнем гексе получает урон в размере половины максимума ПЗ самоуничтожившегося звездолёта (щиты поглощают урон обычным образом). Процесс самоуничтожения может быть запущен только существами, находящимися на звездолёте (для этого требуется одновременно повернуть ключи, ввести пароль или совершить иное действие, известное лишь членам старшего командного состава звездолёта). Запустить систему, взломав её удалённо, нельзя. При запуске системы персонажи устанавливают время до самоуничтожения (минимум 1 раунд космического боя). Стоимость системы самоуничтожения зависит от размера звездолёта (при расчёте используйте следующие коэффициенты: маленький = 1, небольшой = 2, средний = 3, крупный = 4 и так далее).

Средства защиты для компьютеров

Когда попытка противника взломать компьютеры звездолёта завершается неудачей, могут быть задействованы средства защиты. Члены экипажа могут установить одно из перечисленных на стр. 216 средств защиты, следуя обычным правилам. Стоимость средства защиты в ПС равна рангу бортового компьютера (половине ранга звездолёта, см. стр. 297).

СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Антихакерские системы	3
Биометрические замки	5
Противопехотное оружие (длинноствольное)	Уровень предмета
Противопехотное оружие (тяжёлое)	5 + уровень предмета
Система самоуничтожения	5 × категория размера
Средства защиты для компьютеров	Ранг компьютера

Средства радиоэлектронной защиты

Эти системы предназначены для защиты от самонаводящегося оружия (например, ракет) и сенсоров противника, затрудняя обнаружение корабля. Обычно они представляют собой целый набор различных сенсоров и передающего оборудования, создающего помехи и предоставляющего противнику ложные данные. Эти системы дают звездолёту бонус к ЗН (см. стр. 320).

Величина бонуса, потребляемые ЕМ и стоимость приведены в таблице ниже.

НАЗВАНИЕ	БОНУС К ЗН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)
Защита (тип 1)	+1	1	2
Защита (тип 2)	+2	1	3
Защита (тип 3)	+3	2	4
Защита (тип 4)	+4	3	6
Защита (тип 5)	+5	4	8
Защита (тип 6)	+6	5	11
Защита (тип 7)	+7	7	14
Защита (тип 8)	+8	9	18
Защита (тип 9)	+9	11	22
Защита (тип 10)	+10	13	27
Защита (тип 11)	+11	16	33
Защита (тип 12)	+12	20	40
Защита (тип 13)	+13	25	50
Защита (тип 14)	+14	32	65
Защита (тип 15)	+15	45	90

Щиты

Практически каждый звездолёт снабжён простыми навигационными щитами, защищающими корабль от мелкого космического мусора, но бессильными против лазеров, ракет и более крупных объектов. Для защиты от подобных угроз звездолёт оснащается энергетическими щитами. Излучатели, установленные на корпусе звездолёта, создают защитное поле, поглощающее урон от атак. Каждая атака снижает количество

пунктов щита (ПЩ) в определённом секторе. Когда они снижаются до 0, щит в секторе разряжается, после чего все последующие атаки по этому сектору наносят урон ПЗ звездолёта (см. «Урон» на стр. 320). Щиты со временем восстанавливают ПЩ, но их перезарядка возможна, только когда звездолёт находится вне боя и не получает иных повреждений. Для перезарядки щит должен быть подключён к действующему реактору, скорость восстановления ПЩ указана в таблице ниже.

Число, указанное в столбце «Всего ПЩ», — общее количество ПЩ в распоряжении звездолёта. В начале боя, когда экипаж занимает боевые посты и включает щиты, ПЩ распределяются между четырьмя квадрантами звездолёта. В начале боя или при совершении офицером по науке действия компенсации (см. стр. 324) нельзя распределить менее 10% от общего количества ПЩ в какой-либо из квадрантов.

В таблице также указаны скорость восстановления ПЩ, потребляемые ЕМ и стоимость.

Название щитов	Всего ПЩ	Восстановление	ЕМ	Стоимость (в ПС)
Базовые щиты 10	10	1 в минуту	5	2
Базовые щиты 20	20	1 в минуту	10	3
Базовые щиты 30	30	1 в минуту	15	4
Базовые щиты 40	40	1 в минуту	15	5
Лёгкие щиты 50	50	2 в минуту	20	6
Лёгкие щиты 60	60	2 в минуту	20	8
Лёгкие щиты 70	70	2 в минуту	25	10
Лёгкие щиты 80	80	2 в минуту	30	12
Средние щиты 90	90	4 в минуту	30	13
Средние щиты 100	100	4 в минуту	30	15
Средние щиты 120	120	4 в минуту	35	17
Средние щиты 140	140	8 в минуту	40	18
Средние щиты 160	160	8 в минуту	45	20
Средние щиты 200	200	8 в минуту	50	22
Тяжёлые щиты 240	240	16 в минуту	55	23
Тяжёлые щиты 280	280	16 в минуту	60	25
Тяжёлые щиты 320	320	16 в минуту	70	27
Тяжёлые щиты 360	360	32 в минуту	80	28
Тяжёлые щиты 420	420	32 в минуту	90	30
Тяжёлые щиты 480	480	32 в минуту	110	32
Превосходные щиты 540	540	64 в минуту	130	35
Превосходные щиты 600	600	64 в минуту	160	40

Орудия

Космос — опасное место: что в далёком Просторе, что рядом с одним из миров Соглашения можно повстречать бандитов, враждебных инопланетян, а то и что похуже. Для защиты от угроз на большинство звездолётов установлены различные орудия — от лазерных пушек до пусковых установок солнечных торпед.

Орудия устанавливаются на особые места — их количество и класс указаны в описании базового корпуса (см. стр. 294). Места под орудия расположены в оптимальных точках и легко подключаются к системам энергоснабжения и управления звездолёта. Кроме этого, они нивелируют влияние отдачи орудий на курс и скорость звездолёта. Орудия обладают рядом ключевых параметров, описанных ниже.

Название

Название орудия.

Класс

Орудия разделяются на три класса. Лёгкие орудия можно установить на любой звездолёт, но обычно ими вооружают небольшие истребители и бомбардировщики. Лёгкие орудия достаточно мощные, но не могут нанести урон очень большим звездолётам. Тяжёлые орудия представляют угрозу для любого звездолёта, но их можно установить лишь на корабли размером не менее среднего. Сверхтяжёлые орудия устанавливаются исключительно на звездолёты размером не меньше огромного. Сверхтяжёлые орудия невозможно навести на маленькую или небольшую цель, поэтому они обычно используются для стрельбы по большим целям.

Тип

По принципу наведения орудия делятся на два типа.

Орудия прямого наведения стреляют лучами или высокоскоростными снарядами, поражающими КБ цели.

Самонаводящиеся орудия выпускают более медленные снаряды, от которых защищает ЗН. Для самонаводящихся снарядов указывается скорость — после запуска они приближаются к цели на указанное число гексов. В каждом последующем раунде на этапе стрельбы требуется повторная проверка стрельбы против ЗН цели, чтобы снаряд продолжил двигаться в её направлении. При провале снаряд теряется. Если снаряд долетел до гекса цели, он наносит указанный урон.

Дистанция

Для каждого орудия указывается дистанция стрельбы: близкая (5 гексов), средняя (10 гексов) или дальняя (20 гексов). Как и в случае с дистанционными атаками персонажей, при стрельбе из орудий вы получаете штраф к атакам –2 за каждый (в том числе неполный) шаг дистанции после первого.

При стрельбе из самонаводящихся орудий бортстрелок получает штраф только при первой проверке стрельбы, когда выбирает цель. Максимальная дальнобойность орудий — 10 шагов дистанции.

Скорость

Скорость — расстояние в гексах, которое за один раунд проходит самонаводящийся снаряд в направлении цели.

Снаряды передвигаются на этапе стрельбы и обладают безупречной манёвренностью (минимальная дистанция поворота 0, см. стр. 319).

Урон

Показывает урон (в ПЗ), наносимый при попадании в цель. Во врезке «Звездолёты и стрельба» на стр. 293 описано, как вести огонь из корабельных орудий по персонажам.

ЕМ

Количество ЕМ, потребляемых орудием. Оно не изменяется и потребляется всё время, пока орудие включено и находится в боевой готовности.

Стоимость

Стоимость орудия в ПС.

Особые свойства

Некоторые виды орудий обладают особыми свойствами, указанными в таблице 9–2 на стр. 304. Их описание приведено далее.

Активная защита

Дистанция стрельбы орудий с этим свойством всегда близкая, также они не могут поражать цели, находящиеся за пределами первого шага дистанции. Если самонаводящееся орудие поражает звездолёт в секторе, в котором расположено орудие активной защиты, бортстрелок звездолёта может немедленно совершить проверку стрельбы для этого орудия с указанным в скобках после данного свойства бонусом (вместо своего обычного), чтобы сбить самонаводящийся снаряд. СЛ проверки равна скорости снаряда + 10. При попадании самонаводящийся снаряд уничтожается, не достигнув цели. Орудие активной защиты можно использовать подобным образом только один раз за раунд, но это, по сути, позволяет в одном и том же раунде стрелять из него дважды.

Боезапас

Орудие с данным свойством может выстрелить в космическом бою ограниченное число раз, после чего ему потребуется перезарядка (10 минут вне боя), чтобы восстановить боезапас. Обычно это свойство встречается у самонаводящихся орудий.

Вихревое

Орудие с этим свойством создаёт гравитонное завихрение, которое крушит, сминает и рвёт всё на своём пути. При попадании оно на 1d4 раунда уменьшает скорость цели вдвое и снижает её манёвренность на одну категорию. Если цель защищена работающим щитом, она не получает урона от такого орудия, но её пилот должен пройти проверку Пилотирования (СЛ = 15 + 1,5 × ранг звездолёта-цели), в случае провала попадание полностью разряжает щиты в этом секторе.

Квантовое

Когда бортстрелок стреляет из квантового орудия, после запуска он может перебросить одну завершившуюся провалом проверку стрельбы для этого орудия (см. стр. 243). Только самонаводящиеся орудия обладают этим свойством.

Линейное

Орудие с этим свойством стреляет лучом по прямой, поражая сразу несколько целей. Бортстрелок совершает одну проверку стрельбы и сравнивает результат с КБ всех целей, находящихся на линии, исходящей из звездолёта и распространяющейся по прямой на расстояние, равное одному шагу дистанции орудия. Проверка урона совершается один раз, её результат последовательно применяется ко всем целям, чей КБ ниже или равен результату проверки стрельбы, начиная с ближайшей. Если урон был полностью нейтрализован ПП одной из целей, луч останавливается и не наносит урона последующим целям.

Луч захвата

Орудие с этим свойством генерирует стабильный поток гравитонов, создавая луч захвата, способный перемещать другие звездолёты. Попадание такого луча не только наносит урон, но и мешает цели перемещаться. Бортстрелок может притягивать или отталкивать цель (на 2 гекса за раунд, в начале этапа командования) либо удерживать её на месте. Пилот захваченного лучом звездолёта в качестве своего действия может совершить проверку Пилотирования (СЛ = 15 + 1,5 × ранг стрелявшего корабля), чтобы вырваться из луча. Пока луч захватил цель, он не может быть использован как обычное орудие. Звездолёт может применять такое орудие только против целей равного или меньшего размера, против более крупных звездолётов луч захвата неэффективен.

Спаренные орудия

Если вы установили два одинаковых орудия прямого наведения в одном секторе, вы можете связать их системы управления, чтобы они стреляли одновременно как одно орудие. Для этого требуется потратить ПС в количестве половины стоимости одного из орудий (округляя вниз), энергопотребление орудий в ЕМ при этом не возрастает.

Облучение

Орудие с этим свойством создаёт волну радиоактивного излучения (см. стр. 404), проникающего сквозь щиты и обшивку звездолёта. Живые существа внутри звездолёта, подвергнувшегося попаданию, на протяжении 1d4 раундов космического боя оказываются в области с уровнем радиации, указанным в скобках.

Потрошитель

Это орудие выпускает большое количество металлических осколков, которые наносят огромный урон ПЗ, но с лёгкостью останавливаются работающими щитами, нанося им только половину урона. Дистанция стрельбы орудий с этим свойством всегда близкая.

Секторное

Секторное орудие стреляет по всем целям в пределах одного сектора. Бортстрелок совершает по одной проверке стрельбы для каждой цели в секторе, начиная с той, что ближе всех к звездолёту. Каждая проверка стрельбы получает штраф –4 (складывается с прочими штрафами). Проверка урона совершается один раз, её результат применяется ко всем целям. Критические повреждения определяются относительно КП каждой цели. Каждая цель поражается лишь один раз, при этом стрелок не может избежать стрельбы по союзникам. Секторное орудие занимает сразу 2 места под орудия в одном секторе.

Широкий угол

Орудие с этим свойством может вести огонь со штрафом –2 по целям в секторах, смежных с тем, где оно установлено. Одновременно такое орудие может стрелять только по 1 цели.

ЭМИ

Орудие с этим свойством выпускает электромагнитный импульс в виде луча. Он не наносит урона звездолёту или щитам, но пагубно воздействует на электронику. При попадании ЭМИ создаёт помехи в одной случайно выбранной электронной системе корабля, вследствие чего она сбоит в течение 1d4 раундов. Временный ремонт восстанавливает сбоящую систему согласно обычным правилам, но если она получает критические повреждения, сбой из временного становится постоянным до тех пор, пока систему не починят или хотя бы временно не отремонтируют (либо до получения следующих критических повреждений). Работающие щиты невосприимчивы к ЭМИ и полностью защищают звездолёт от эффектов таких орудий.

ТАБЛИЦА 9–2: ОРУДИЯ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

ЛЁГКИЕ ОРУДИЯ	ДИСТАНЦИЯ	СКОРОСТЬ (В ГЕКСАХ)	УРОН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прямого наведения						
Гаусс-пушка	Дальняя	–	4d4	10	6	–
Гиролазер	Близкая	–	1d8	10	3	Широкий угол
Зенитная установка	Близкая	–	3d4	10	5	Активная защита (+8)
Лазерная сеть	Близкая	–	2d6	10	9	Активная защита (+10)
Лёгкая лазерная пушка	Близкая	–	2d4	5	2	–
Лёгкая плазменная пушка	Близкая	–	2d12	10	12	–
Лёгкая ЭМИ-пушка	Близкая	–	Особый	10	8	ЭМИ
Лёгкий излучатель частиц	Средняя	–	3d6	10	10	–
Скорострельная пушка	Близкая	–	6d4	15	15	Потрошитель
Самонаводящиеся						
Микроракетная батарея	Дальняя	10	2d6	10	3	Секторное, боезапас 5
Пусковая установка кумулятивных ракет	Дальняя	12	4d8	10	4	Боезапас 5
Пусковая установка лёгких плазменных торпед	Дальняя	14	3d8	5	5	Боезапас 5
Пусковая установка лёгких торпед	Дальняя	16	2d8	5	4	–
Пусковая установка тактических ядерных ракет	Дальняя	10	5d8	10	5	Облучение (низкий уровень), боезапас 5

ТЯЖЁЛЫЕ ОРУДИЯ	ДИСТАНЦИЯ	СКОРОСТЬ (В ГЕКСАХ)	УРОН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прямого наведения						
Гравитационный излучатель	Средняя	–	6d6	40	30	Луч захвата
Гразер	Близкая	–	7d10	40	35	Облучение (средний уровень)
Излучатель устойчивых частиц	Дальняя	–	10d6	40	25	–
Излучатель частиц	Дальняя	–	8d6	25	15	–
Мазер	Дальняя	–	6d10	35	22	–
Плазменная пушка	Средняя	–	5d12	30	20	–
Разерная пушка	Дальняя	–	8d6	40	35	Линейное
Рельсотрон	Дальняя	–	8d4	20	15	–
Сдвоенный лазер	Дальняя	–	5d8	15	12	–
Тяжёлая лазерная пушка	Средняя	–	4d8	10	8	–
Тяжёлая лазерная сеть	Близкая	–	5d6	15	12	Активная защита (+12)
Тяжёлая ЭМИ-пушка	Средняя	–	Особый	30	24	ЭМИ
Тяжёлый секторный лазер	Близкая	–	6d4	15	10	Секторное
Самонаводящиеся						
Пусковая установка тяжёлых плазменных торпед	Дальняя	12	5d10	10	10	Боезапас 5
Пусковая установка тяжёлых ракет из антивещества	Дальняя	8	10d10	15	12	Боезапас 5
Пусковая установка тяжёлых торпед	Дальняя	14	5d8	10	8	Боезапас 5
Пусковая установка тяжёлых ядерных ракет	Дальняя	10	10d8	15	10	Облучение (средний уровень), боезапас 5

СВЕРХТЯЖЁЛЫЕ ОРУДИЯ	ДИСТАНЦИЯ	СКОРОСТЬ (В ГЕКСАХ)	УРОН	ЕМ	СТОИМОСТЬ (В ПС)	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Прямого наведения						
Вихревая пушка	Средняя	–	2d12 × 10	55	75	Вихревое
Гравипушка	Дальняя	–	2d6 × 10	40	50	Луч захвата
Сверхтяжёлая плазменная пушка	Средняя	–	3d6 × 10	45	35	–
Сверхтяжёлая разерная пушка	Дальняя	–	3d4 × 10	50	60	Линейное
Сверхтяжёлая ЭМИ-пушка	Дальняя	–	Особый	45	45	ЭМИ
Сверхтяжёлый гразер	Средняя	–	2d8 × 10	50	60	Облучение (повышенный уровень)
Сверхтяжёлый излучатель устойчивых частиц	Дальняя	–	2d10 × 10	50	40	–
Сверхтяжёлый излучатель частиц	Дальняя	–	3d4 × 10	30	30	–
Сверхтяжёлый лазер	Дальняя	–	2d4 × 10	20	20	–
Сверхтяжёлый мазер	Дальняя	–	2d8 × 10	40	35	–
Ускоритель масс	Дальняя	–	2d6 × 10	25	25	–
Самонаводящиеся						
Пусковая установка квантовых ракет	Дальняя	12	2d8 × 10	15	20	Боезапас 5, квантовое
Пусковая установка мегаракет из антивещества	Дальняя	6	4d10 × 10	15	25	Боезапас 5
Пусковая установка солнечных торпед	Дальняя	10	2d6 × 10	10	20	Боезапас 5
Пусковая установка торпед «Преисподняя»	Дальняя	8	2d10 × 10	10	25	Боезапас 5
Пусковая установка ядерных мегаракет	Дальняя	8	4d8 × 10	15	20	Боезапас 5

ПЕРЕОСНАЩЕНИЕ И УЛУЧШЕНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В ходе приключений персонажи игроков становятся сильнее и опытнее, поэтому рано или поздно им понадобится более мощный звездолёт, чтобы отправляться на более опасные задания.

Увеличение среднего уровня группы (СУГ) увеличивает и ранг звездолёта (см. таблицу 9–1 на стр. 294). Персонажи игроков получают ПС в количестве, равном разности между ПС для предыдущего и текущего ранга звездолёта. Их можно потратить на улучшения. Например, если СУГ увеличился с 2 до 3, то персонажи получат 20 ПС, которые смогут потратить на покупку улучшений для звездолёта.

Дополнительные ПС могут представлять собой различное оборудование, которые герои нашли во время приключений, получили благодаря договорённости с верфью, а может быть, таким образом некто влиятельный компенсировал оказанные ему услуги. Некоторые ведущие позволяют тратить ПС только в безопасных населённых мирах, но это необязательно — подобная задержка может помешать игре.

Не забывайте, что по достижении 4 ранга (и за каждые 4 последующих ранга) звездолёт получает дополнительные ПЗ в количестве, равном шагу ПЗ для его базового корпуса.

Переоснащение

Если персонажи игроков решат внести изменения в оснащение звездолёта перед тем, как получить дополнительные ПС (например, заменить одно из орудий на более дешёвое или энергоэффективное), то они могут сделать это в любом дружественном космопорту (или в одной из безопасных посадочных зон), если располагают временем. Если они заменяют один элемент оснащения другим, стоящим меньше ПС, то могут немедленно потратить высвобожденные ПС на что-то иное.

Замена одной системы или орудия корабля обычно занимает 1d4 дня.

Улучшение систем

Когда у персонажей игроков достаточно ПС, они могут заменить орудие или систему на более дорогую, заплатив лишь разницу в стоимости. Если стоимость одинаковая, то улучшение можно произвести бесплатно, но при этом необходимо обращать внимание на энергопотребление, чтобы не выйти за рамки доступных ЕМ.

При улучшении орудия следует помнить о количестве и типе мест под орудия, предусмотренных базовым корпусом (но также см. «Новые места под орудия» ниже). Одно улучшение обычно требует 1d4 дня.

Персонажи игроков не могут улучшить базовый корпус звездолёта. При желании они могут перестроить звездолёт в новом базовом корпусе (разумеется, в пределах доступных ПС), но новый звездолёт будет выглядеть иначе, и ему следует дать новое название. Корпуса размером начиная с огромного могут быть приобретены только с разрешения ведущего, поскольку требуют многочисленного экипажа и поэтому в основном используются персонажами ведущего. Покупка нового звездолёта занимает от 1d4 дней до 1d4 месяцев: персонажи игроков могут решить приобрести подержанный звездолёт в одном из космопортов либо заказать сборку корабля под свои нужды с ноля.

Новые места под орудия

В ходе игры персонажи игроков будут встречать всё более сильных противников, для победы над которыми потребуется более мощное вооружение. Если их звездолёт не сопровождают боевые крейсеры, его стартовое вооружение рано или поздно придётся менять, но для тяжёлых орудий нужны соответствующие места.

За 4 ПС экипаж может заменить место под лёгкое орудие в одном из секторов на место под тяжёлое. Подобная замена на турели обойдётся в 6 ПС. Потратив 5 ПС, можно заменить место под тяжёлое орудие в одном из секторов на место под сверхтяжёлое.

Помните, что тяжёлые орудия можно установить только на звездолёты среднего или большего размера. Сверхтяжёлые орудия нельзя установить на турель. Ими оснащаются только звездолёты размером не менее огромного.

У небольших и маленьких кораблей в каждом секторе и на турели может быть не более 2 орудий, у средних и крупных — не более 3, а у звездолётов размером от огромного — не более 4. Если количество мест под орудия в секторе меньше максимального, экипаж может добавить там место под лёгкое орудие, потратив 3 ПС.

Дополнительное место под лёгкое орудие на турели будет стоить 5 ПС.

ПРИМЕРЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

На страницах 306–315 описаны звездолёты, часто встречающиеся (или, по крайней мере, хорошо известные) в мирах Соглашения и на союзных им планетах.

Представленные корабли разделены по группам, но при этом необязательно используются только лишь её представителями. Разделение более условное — каждая группа отражает влияние культурного наследия и особенностей производителей на внешний вид и конструкцию звездолётов.

К примеру, Вескариум развивался обособленно от миров Соглашения и поэтому корабли этой империи выглядят иначе, а в их конструкции просматриваются эстетические предпочтения и ценности расы создателей. Из-за развитой межпланетной торговли никто больше не удивляется вескам, пилотирующим ширренские звездолёты, или наоборот.

Более того, большая часть производителей высоко ценит взаимозаменяемость деталей, поэтому починка звездолёта запчастями, снятыми с корабля другой конструкции, обычно не представляет ни малейшей трудности.

Даже в пределах одной группы конструкция звездолётов может отличаться. В одних только мирах Соглашения десятки компаний-кораблестроителей, каждая из которых выпускает фирменные звездолёты в самых разных вариантах и модифицирует их под нужды клиентов.

Мы не описываем более редкие модели — ни кутонские «Слёзы тени», чьи пилоты-мученики пронзают строй противника подобно копьям, ни оснащённые патентованными архон-двигателями массивные корабли-соборы Иомедэй, несущие легионы крестоносцев в опасные области галактики.

Тем не менее эти и многие другие звездолёты существуют, и на просторах галактики всегда найдётся компания, готовая воплотить в жизнь любые ваши пожелания — было бы чем платить!

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ВЕСКАРИУМА

«ВИНДИКАС ТИРАН»
«Тираны» полностью оправдывают название, ведь во множестве систем их обоснованно боятся. Огромные орудийные батареи способны разорвать дредноуты противника в клочья, а в ангарах расположены целые эскадрильи «Мучителей», предназначенные для устранения второстепенных целей.

Корабли Вескариума выглядят как сами вески — воинственно и грубо. Их корпуса нарочито неэстетичны и сплошь покрыты бронёй и орудиями, а своей формой многие из них обязаны акулоподобным чешуйчатым хищникам морей планеты Веск-2.

Несмотря на то, что Вескариум, по сути, представляет собой единый военно-промышленный комплекс, его правительство отчего-то не возражает против продажи кораблей конкурентам. Некоторые полагают, что причина этому — врождённое чувство чести, присущее вескам, ведь победа над плохо вооружённым противником ничего не стоит. Другие опасаются, что вески оставили лазейки для обхода защиты корабельного ИИ или оправдывают это банальным желанием правящей верхушки обогатиться. Тем не менее корабли весков весьма популярны среди определённого контингента: корпораций, преступников, наёмников и тех, кто ценит высокую огневую мощь, а лишние вопросы не жалует. Многие военные организации, не забывшие войну с Вескариумом, — те же Блюстители или Рыцари Голариона — уважительно относятся к этим звездолётам, но ни при каких обстоятельствах не включат их в состав флота. В пространстве миров Соглашения чаще всего можно встретить корабли производства синдиката «Норикама», расположенного на одноимённой нейтральной планете и специализирующегося на имитации конструкций других компаний, но встречаются и корабли корпораций Вескариума, например «Дашадз индастрис», «Виндикас» и «Кланов кровавой горы», которые периодически попадают в свободное обращение самыми различными способами — в результате честной или не очень продажи либо как военные трофеи. Самым известным кораблём Вескариума считается «ККГ Мучитель», который легко узнать по характерной форме, напоминающей рогатку: ей он обязан крыльям, расположенным под углом к вертикальной кабине пилота. Эти звездолёты обладают потрясающей манёвренностью и некогда сильно потрепали оборону миров Соглашения. В наши дни «Мучитель» остаётся штатным истребителем на большинстве вескских кораблей-носителей и даже зачастую помогает вескам разрешать вопросы чести путём дуэлей.

«ККГ МУЧИТЕЛЬ» РАНГ 2

Маленький истребитель.

Скорость: 10; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.
КБ: 19; **ЗН:** 18.
ПЗ: 35; **ПП:** —; **КП:** 7.
Щиты: базовые 40 (нос 10, левый борт 10, правый борт 10, корма 10).
Орудия (нос): лёгкая плазменная пушка (2d12), пусковая установка тактических ядерных ракет (5d8).
Орудия (корма): зенитная установка (3d4).
Реактор: «Импульс» коричневый (90 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 5), защита (тип 5), одноузловой компьютер (тип 1), улучшенные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** нет.
Модификаторы: +1 к одной любой проверке в каждом раунде, +4 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 2.

ЭКИПАЖ

Пилот: Компьютеры +11 (2 пункта), Пилотирование +12 (2 пункта), стрельба +7.
Бортстрелок: стрельба +12.

«НОРИКАМА ДЕСАНТНИК»
Внешне транспортный «Десантник» напоминает более крупные звездолёты весков. Хотя изначально он и предназначен для перевозки десанта, но в космическом бою более чем способен постоять за себя.

«ККГ МУЧИТЕЛЬ»
Обычно «Мучителем» управляют двое: пилот вертикально сидит в кабине, а бортстрелок расположен за ним, наблюдая за происходящим при помощи экранов. Тем не менее это необязательно — поэтому истребитель ценят охотники за головами и другие любители работать в одиночку.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

«НОРИКАМА ДЕСАНТНИК» РАНГ 8

Средний транспортник.

Скорость: 12; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 2.

КБ: 24; **ЗН:** 23.

ПЗ: 100; **ПП:** –; **КП:** 20.

Щиты: лёгкие 80 (нос 20, левый борт 20, правый борт 20, корма 20).

Орудия (нос): гаусс-пушка (4d4), излучатель устойчивых частиц (10d6).

Орудия (корма): гаусс-пушка (4d4).

Орудия (турель): лёгкая плазменная пушка (2d12), лёгкая плазменная пушка (2d12).

Реактор: «Импульс» оранжевый (250 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** броня (тип 6), двухузловой компьютер (тип 3), жилые отсеки (эконом), защита (тип 6), стандартные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** гостевые каюты (5, эконом).

Модификаторы: +3 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, –1 к Пилотированию; **Личный состав:** 5.

ЭКИПАЖ

Капитан: Запугивание +16 (8 пунктов), Инженерное дело +16 (8 пунктов), Пилотирование +15 (8 пунктов), стрельба +16.

Бортинженер: Инженерное дело +16 (8 пунктов).

Бортстрелок: стрельба +16.

Пилот: Пилотирование +20 (8 пунктов).

Офицер по науке: Компьютеры +18 (8 пунктов).

«ВИНДИКАС ТИРАН» РАНГ 16

Колоссальный дредноут.

Скорость: 4; **Манёвренность:** скверная (поворот 4); **Поток:** 1.

КБ: 28; **ЗН:** 26.

ПЗ: 600; **ПП:** 15; **КП:** 120.

Щиты: средние 200 (нос 50, левый борт 50, правый борт 50, корма 50).

Орудия (нос): сверхтяжёлый излучатель частиц (3d4 × 10), тяжёлая лазерная пушка (4d8).

Орудия (левый борт): пусковая установка тяжёлых торпед (5d8), сверхтяжёлый лазер (2d4 × 10).

Орудия (правый борт): пусковая установка тяжёлых торпед (5d8), сверхтяжёлый лазер (2d4 × 10).

Орудия (турель): спаренные гаусс-пушки (8d4).

Реактор: «Врата» ультра (500 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 10), бюджетные сенсоры средней дальности, жилые отсеки (эконом), защита (тип 10); **Отсеки расширения:** ангары (2), грузовые отсеки (12).

Личный состав: 300.

ЭКИПАЖ

Капитан: Дипломатия +28 (16 пунктов), Запугивание +33 (16 пунктов), Инженерное дело +28 (16 пунктов), Пилотирование +28 (16 пунктов), стрельба +28.

Бортинженеры (3 офицера, 45 подчинённых у каждого): Инженерное дело +28 (16 пунктов).

Бортстрелки (5 офицеров, 25 подчинённых у каждого): стрельба +33.

Пилот (1 офицер, 12 подчинённых): Пилотирование +28 (16 пунктов).

Офицеры по науке (2 офицера, 8 подчинённых у каждого): Компьютеры +28 (16 пунктов).

ЗВЕЗДОЛЁТЫ КАСАТ

ИДАРИЙСКОЕ «ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ»
«Тысячелетие» внешне напоминает обтекаемый птичий череп с тонкими волнистыми стабилизаторами. В полёте звездолёт достаточно компактен, но в бою его «клюв» раскрывается, представляя взору электромагнитную катапульту, способную на огромной скорости отправить в бой эскадрилью истребителей. Ещё более странной является способность стабилизаторов отделяться и парить в магнитном поле — истинное их предназначение остаётся тщательно охраняемой тайной.

Практически все новые звездолёты касатской конструкции, встречающиеся в системе миров Соглашения, строятся правительством «Идари» в огромных государственных производственных отсеках, называемых Горнилами. Немногие уцелевшие корабли, прибывшие в систему вместе с «Идари» (и, возможно, произведённые на самом Касате), либо бесценны, либо бесполезны — это или видавшие виды ржавые посудины, держащиеся на честном слове, или шедевры ручной сборки, использующиеся только членами Дуайената, их лучшими посланниками и воинами.

Звездолёты касат обычно весьма эстетичны и изящны: их полированные корпуса богато украшены, а конструкция кораблей доведёна до совершенства уже давно, поэтому касаты достаточно неохотно изменяют её, приспосабливая под современные технологии. В какой-то степени касатские звездолёты похожи на разработки миров Соглашения — корпуса их маленьких кораблей напоминают стреловидные фюзеляжи атмосферных самолётов, но в остальном технические различия весьма озадачивают пилотов-людей. Взять хотя бы классический идарийский тяжёлый истребитель «Триграмматон», славящийся и скоростью, и количеством орудий, которые будут наведены на всякого, кто приблизится к «Идари» без разрешения. В отличие от большинства истребителей, которыми управляет один пилот или, реже, пилот и бортстрелок, у «Триграмматона» сразу три члена экипажа, чьи действия полностью синхронизированы, что позволяет им безошибочно ориентироваться в пространстве и обнаруживать противника, а также совершать манёвры такой сложности, на которые пилот-одиночка никогда не осмелится. Не всякий касатский звездолёт столь же уникален, но даже самые обычные транспортники выглядят величественно и роскошно, а их конструкция обычно включает несколько обтекателей или гондол. Касатские корабли часто можно опознать по золотому блеску иллюминаторов и защитных куполов кабин — таким свойством обладает эсарис, созданный касатами материал, похожий на акрил. Он способен защитить пилотов от слепящего света и радиации, при этом сохраняя идеальную прозрачность, даже если на нём размещён активный дисплей. На протяжении многих лет конкуренты пытались выкупить, украсть или воспроизвести эту технологию, но пока что их попытки не увенчались успехом, зато породили множество слухов о том, что этот материал имеет особую, известную лишь Дуайенату, значимость и, вероятно, связан с Внешними планами.

Среди отличительных особенностей касатских звездолётов нельзя не упомянуть их модульность. Вместо сварочных швов касатские корабли используют магнитные поля, благодаря которым отдельные части соединяются, не касаясь друг друга, а звездолёты способны изменять конфигурацию буквально на лету. Идарийский звездолёт класса «Сага», расправляющий крылья перед боем, представляет собой невероятно красивое, но вместе с тем и жутковатое зрелище. Самые же большие звездолёты при необходимости способны разделяться на более мелкие автономные части — обычно для сброса повреждённых модулей или окружения противника.

ИДАРИЙСКИЙ «БЕГУЩИЙ-В-ПУСТОТЕ» **РАНГ 1/3**

Маленький гонщик.

Скорость: 12; **Манёвренность:** безупречная (поворот 0).

КБ: 15; **ЗН:** 14.

ИДАРИЙСКИЙ «ВАНСЕРАЙ»
Внешне грузовые корабли «Вансерай» похожи на располневшие истребители: купол мостика уменьшен и похож скорее на кабину, а на крыльях красуются тяжёлые орудия, всем своим видом демонстрируя, что звездолёт не станет лёгкой добычей.

ИДАРИЙСКИЙ «БЕГУЩИЙ-В-ПУСТОТЕ»
Немногие звездолёты могут сравниться в скорости и манёвренности с «Бегущим-в-пустоте», поэтому его предпочитают лихачи, элитные боевые пилоты, привыкшие полагаться на умение, а не на тяжёлую броню и орудия, и преступники — звездолёт идеален для ухода от погони.

ПЗ: 20; **ПП:** —; **КП:** 4.
Щиты: базовые 10 (нос 3, левый борт 2, правый борт 2, корма 3).
Орудия (нос): гиролазер (1d8).
Реактор: «Микрон» средний (70 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 2), защита (тип 1), стандартные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** нет.
Модификаторы: +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 1.

ЭКИПАЖ

Пилот: Компьютеры +7 (1 пункт), Пилотирование +11 (1 пункт), стрельба +5.

ИДАРИЙСКИЙ «ВАНСЕРАЙ» РАНГ 4

Крупный тяжёлый грузовик.
Скорость: 6; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.
КБ: 16; **ЗН:** 15.
ПЗ: 140; **ПП:** —; **КП:** 28.
Щиты: лёгкие 40 (нос 10, левый борт 10, правый борт 10, корма 10).
Орудия (нос): тяжёлая лазерная пушка (4d8).
Орудия (левый борт): тяжёлая лазерная пушка (4d8).
Орудия (правый борт): тяжёлая лазерная пушка (4d8).
Реактор: «Арка» ультра (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 4), бюджетные сенсоры малой дальности, жилые отсеки (эконом), защита (тип 3); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (8).
Модификаторы: +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 10.

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +15 (4 пункта), Дипломатия +15 (4 пункта), Инженерное дело +10 (4 пункта), Компьютеры +10 (4 пункта), Пилотирование +11 (4 пункта), стрельба +10.
Бортинженеры (3): Инженерное дело +10 (4 пункта).
Бортстрелки (3): стрельба +10.
Пилот: Пилотирование +16 (4 пункта).
Офицеры по науке (2): Компьютеры +10 (4 пункта).

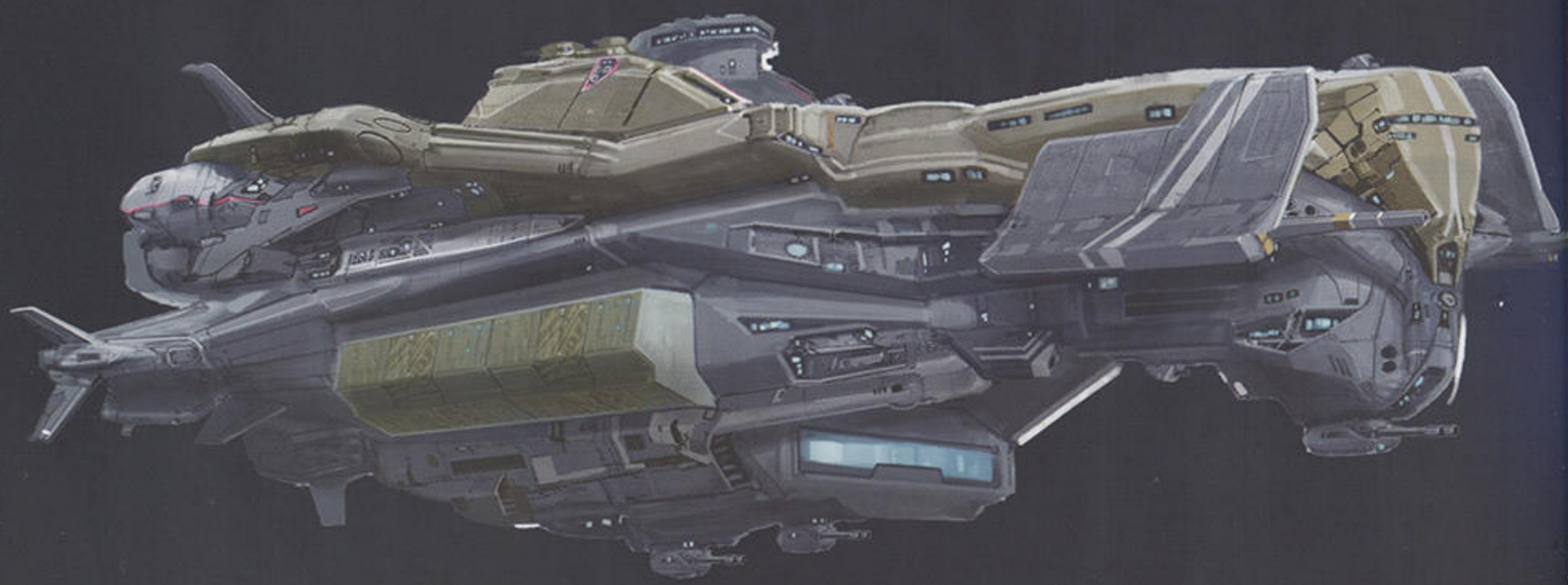
ИДАРИЙСКОЕ «ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ» РАНГ 12

Гигантский носитель.
Скорость: 4; **Манёвренность:** плохая (поворот 3); **Поток:** 1.
КБ: 23; **ЗН:** 23.
ПЗ: 330; **ПП:** 10; **КП:** 66.
Щиты: средние 160 (нос 40, левый борт 40, правый борт 40, корма 40).
Орудия (нос): сверхтяжёлая плазменная пушка (3d6 × 10).
Орудия (левый борт): тяжёлая лазерная пушка (4d8).
Орудия (правый борт): тяжёлая лазерная пушка (4d8).
Орудия (турель): пусковая установка кумулятивных ракет (4d8), пусковая установка кумулятивных ракет (4d8).
Реактор: «Врата» средний (400 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 5), бюджетные сенсоры большой дальности, жилые отсеки (эконом), защита (тип 6), трёхузловой компьютер (тип 2); **Отсеки расширения:** ангары (2), грузовые отсеки (2).
Модификаторы: +2 к любым трём проверкам в каждом раунде, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 120.

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +22 (12 пунктов), Дипломатия +22 (12 пунктов), Запугивание +22 (12 пунктов), Пилотирование +23 (12 пунктов), стрельба +22.
Бортинженеры (2 офицера, 30 подчинённых у каждого): Инженерное дело +22 (12 пунктов).
Бортстрелки (3 офицера, 15 подчинённых у каждого): стрельба +22.
Пилот (1 офицер, 4 подчинённых): Пилотирование +28 (12 пунктов).
Офицер по науке (1 офицер, 3 подчинённых): Компьютеры +22 (12 пунктов).

ЗВЕЗДОЛЁТЫ МИРОВ СОГЛАШЕНИЯ



«АТЕХ БЕССМЕРТНЫЙ»
«Бессмертный» – тяжёлый боевой крейсер, часто используемый военными, в том числе – флотами Блюстителей и Рыцарей Голариона. Корабль настолько хорошо вооружён и бронирован, что большинство конфликтов разрешается одним его присутствием в системе – лишь самый воинственный противник устоит перед желанием немедленно прыгнуть в Поток и сбежать.

Население миров Соглашения давно перемещается между планетами системы — ещё до Разрыва подобное было возможно благодаря магическим порталам и техномагическим верчитским эфиролётам. С развитием торговли и растущей доступностью космических перелётов кораблестроение испытало настоящий бум — множество разработок сливались воедино в недрах корпораций и вооружённых сил, скупавших или похищавших самые передовые технологии других миров. Корабли кастровельских верфей, крайне быстроходные, но с очень хрупкими стабилизаторами, стали использовать конструктивные наработки воздушных судов Акитона, способных с лёгкостью пережить песчаную бурю. Двигатели и вооружение, разработанные на Верчесе и станции «Авессалом», применялись вообще повсеместно вкупе с мощными (но аккуратно ограниченными) ИИ с Абаллона, облегчающими все задачи, связанные с навигацией и пилотированием. Минула тысяча лет, самые распространённые модели звездолётов уже настолько унифицированы, что не могут быть названы творением какой-то определённой расы, а ассоциируются с системой в целом.

В мирах Соглашения процветают тысячи кораблестроительных предприятий — «АТех» (подразделение корпорации «Абадар»), кастровельская «Кеволари коллектив», акитонская «Санджавал спейсфлайт системс», верчитская «Рингворкс индастрис» и множество более мелких компаний, но, тем не менее, все производимые ими звездолёты обладают одинаковыми особенностями. Так, большинство небольших истребителей и грузовиков основаны на воздушных и орбитальных судах, и потому у них есть крылья и стабилизаторы, а корпуса сделаны обтекаемыми и приспособлены для атмосферных полётов. Большие корабли, неспособные сесть на планету, выглядят гораздо более угловато, но даже массивные громадины вроде крейсеров серии «Бессмертный» — основы миротворческого флота Блюстителей — обладают своеобразной, пусть и суровой, красотой. Несмотря на наличие общих элементов, внешний вид судов миров Соглашения крайне разнообразен. Никто не спутает дварфийский старатель с одного из богатых минералами миров Диаспоры с пузатым торговым кораблём исоки вроде санджавальского «Красного солнца», а уж тем более — с абаллонским грузовым беспилотником или кораблём-носителем, принадлежащим Легиону Небесного пламени. Даже звездолёты одной модели могут быть непохожи друг на друга из-за окраски, декоративных деталей и прочих модификаций — многие капитаны следят за внешним видом корабля не менее тщательно, чем за своим собственным. Некоторые организации предпочитают звездолёты определённой марки, в то время как флот других состоит из самых разномастных кораблей.

Не все миры Соглашения решили воспользоваться экономическими преимуществами совместных инженерных разработок. Помимо эоксиан (см. стр. 314), нашлись и другие народы, сохранившие свои секреты. Это и эльфы Кионина с их изящными магическими кораблями, и бреседцы с Ксеностражами, чьи биологические звездолёты наделены зачатками разума, и многие другие.

«РИНГВОРКС СКИТАЛЕЦ» **РАНГ 1/4**

Небольшой шаттл.

Скорость: 6; **Манёвренность:** безупречная (поворот 0).

КБ: 14; **ЗН:** 13.

ПЗ: 35; **ПП:** —; **КП:** 7.

Щиты: базовые 10 (нос 3, левый борт 2, правый борт 2, корма 3).

«КЕВОЛАРИ ПРЕДПРИЯТИЕ»
Внешне «Предприятие» выглядит грубовато, но главная его задача — обеспечить выживание экипажа даже в самых опасных звёздных системах, а всё остальное второстепенно. Внутри этот корабль на удивление комфортен и как нельзя лучше подходит для исследований, постоянного проживания и дальних перевозок.

«РИНГВОРКС СКИТАЛЕЦ»
«Скиталец» — одна из самых многоцелевых моделей компании, основанная на ранних разработках истребителей и космопланов и сохраняющая стройность их очертаний. Многие организации и государства используют облегчённую и перевооружённую версию «Скитальца» (иногда эту модификацию называют «Космическая оса») для сил планетарной обороны или как истребители ближнего радиуса действия.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Орудия (нос): лёгкая лазерная пушка (2d4).
Реактор: «Микрон» малый (50 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 2), бюджетные сенсоры малой дальности, защита (тип 1); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (2), сидячие места для пассажиров.
Модификаторы: +3 к Пилотированию; **Личный состав:** 4.

ЭКИПАЖ

Бортинженер: Инженерное дело +5 (1 пункт).
Бортстрелок: стрельба +5.
Пилот: Пилотирование +13 (1 пункт).
Офицер по науке: Компьютеры +5 (1 пункт).

«КЕВОЛАРИ ПРЕДПРИЯТИЕ» РАНГ 1

Средний исследователь.
Скорость: 6; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.
КБ: 14; **ЗН:** 12.
ПЗ: 55; **ПП:** —; **КП:** 11.
Щиты: базовые 20 (нос 5, левый борт 5, правый борт 5, корма 5).
Орудия (нос): лёгкая лазерная пушка (2d4).
Орудия (турель): пусковая установка кумулятивных ракет (4d8).
Реактор: «Импульс» серый (100 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 3), бюджетные сенсоры средней дальности, жилые отсеки (эконом), защита (тип 1); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (3), научная лаборатория (физическая).
Модификаторы: +2 к Пилотированию; **Личный состав:** 6.

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +5 (1 пункт), Дипломатия +5 (1 пункт), Запугивание +5 (1 пункт), Компьютеры +5 (1 пункт), Пилотирование +7 (1 пункт), стрельба +5.
Бортинженер: Инженерное дело +5 (1 пункт).
Бортстрелки (2): стрельба +5.
Пилот: Пилотирование +12 (1 пункт).
Офицер по науке: Компьютеры +10 (1 пункт).

«АТЕХ БЕССМЕРТНЫЙ» РАНГ 10

Огромный крейсер.
Скорость: 8; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.
КБ: 22; **ЗН:** 22.
ПЗ: 230; **ПП:** 5; **КП:** 46.
Щиты: средние 200 (нос 50, левый борт 50, правый борт 50, корма 50).
Орудия (нос): сверхтяжёлый излучатель частиц (3d4 × 10).
Орудия (левый борт): лёгкая плазменная пушка (2d12).
Орудия (правый борт): лёгкая плазменная пушка (2d12).
Орудия (турель): пусковая установка тяжёлых плазменных торпед (5d10).
Реактор: «Нова» ультра (300 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 4), двухузловой компьютер (тип 3), жилые отсеки (стандарт), защита (тип 4), стандартные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (3), медотсек, спасательные шлюпки, шаттл-отсек.
Модификаторы: +3 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 60.

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +19 (10 пунктов), Дипломатия +19 (10 пунктов), Запугивание +19 (10 пунктов), Инженерное дело +19 (10 пунктов), Компьютеры +21 (10 пунктов), стрельба +19.
Бортинженер (1 офицер, 20 подчинённых): Инженерное дело +19 (10 пунктов).
Бортстрелки (3 офицера, 10 подчинённых у каждого): стрельба +24.
Пилот (1 офицер, 3 подчинённых): Пилотирование +19 (10 пунктов).
Офицер по науке: Компьютеры +21 (10 пунктов).

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ШИРРЕНОВ

«ХАЙВОНИКС ТИТАНОВОЗ»
Несмотря на обилие орудий и сенсоров, «Титановоз» предназначен прежде всего для перевозок и способен вместить огромный объём груза в корпусе-панцире. В этом ему помогает отчасти органическое происхождение: мышцы-люки и расширяемые отсеки могут менять размер, чтобы принять любой груз.

Ширренские звездолёты основаны на технологиях Роя и производятся на верфях, как и все прочие корабли, но их биологические компоненты выращиваются в специальных резервуарах. Извивающиеся коридоры этих ульев-звездолётов для большинства рас выглядят весьма неприятно, но насекомоподобные существа чувствуют себя в них как дома.

Технологии ширренов изначально были практически полностью биологическими, поэтому корабли достаточно сильно походят на представителей этой расы. Иллюминаторы напоминают глаза, вздувшиеся на гладкой поверхности панцирь-обшивки, на котором тут и там выпирают пучки тонких стволов орудий и антенн. Когда в процессе поглощения прочих рас Рой (и вместе с ним ширрены) научился использовать более привычные техпроцессы, он не смог до конца отказаться от инстинктивного желания творить корабли по своему образу и подобию. Все корабли ширренов, от «Трутней» до огромных «Титановозов», славятся своей надёжностью и многофункциональностью. Зачастую они переоборудованы для удобства других рас, но не всякому механику придётся по душе звездолёт, детали которого дёргаются или кровоточат, когда их пытаются починить.

В компаниях, производящих ширренские корабли, наряду с самими ширренами работает и множество представителей других рас. Крупнейшей считается пацифисткая община «Хайвоникс индастрис», выпускающая огромное количество грузовых и курьерских кораблей, на которые устанавливает ПО, блокирующее орудийные системы до тех пор, пока звездолёт первым не получит урон, — большая часть клиентов избавляется от него при первой же возможности. Основные конкуренты «Хайвоникса» — «Стархайв» и «Юнайтед интерфейс инжиниринг» — официально заявляют, что уважают высокие моральные принципы соперника, но сами подобных ограничений не добавляют.

«СТАРХАЙВ ТРУТЕНЬ». ТИП III — РАНГ 1

Небольшой лёгкий грузовик.

Скорость: 8; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.

КБ: 14; **ЗН:** 13.

ПЗ: 40; **ПП:** —; **КП:** 8.

Щиты: базовые 10 (нос 3, левый борт 2, правый борт 2, корма 3).

Орудия (нос): спаренные гиролазеры (2d8).

Орудия (левый борт): пусковая установка лёгких торпед (2d8).

Орудия (правый борт): пусковая установка лёгких торпед (2d8).

Реактор: «Импульс» коричневый (90 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 2), бюджетные сенсоры средней дальности, жилые отсеки (эконом), защита (тип 1), одноузловой компьютер (тип 1); **Отсеки расширения:** аварийные капсулы, грузовые отсеки (2).

Модификаторы: +1 к одной любой проверке в каждом раунде, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 6.

ЭКИПАЖ

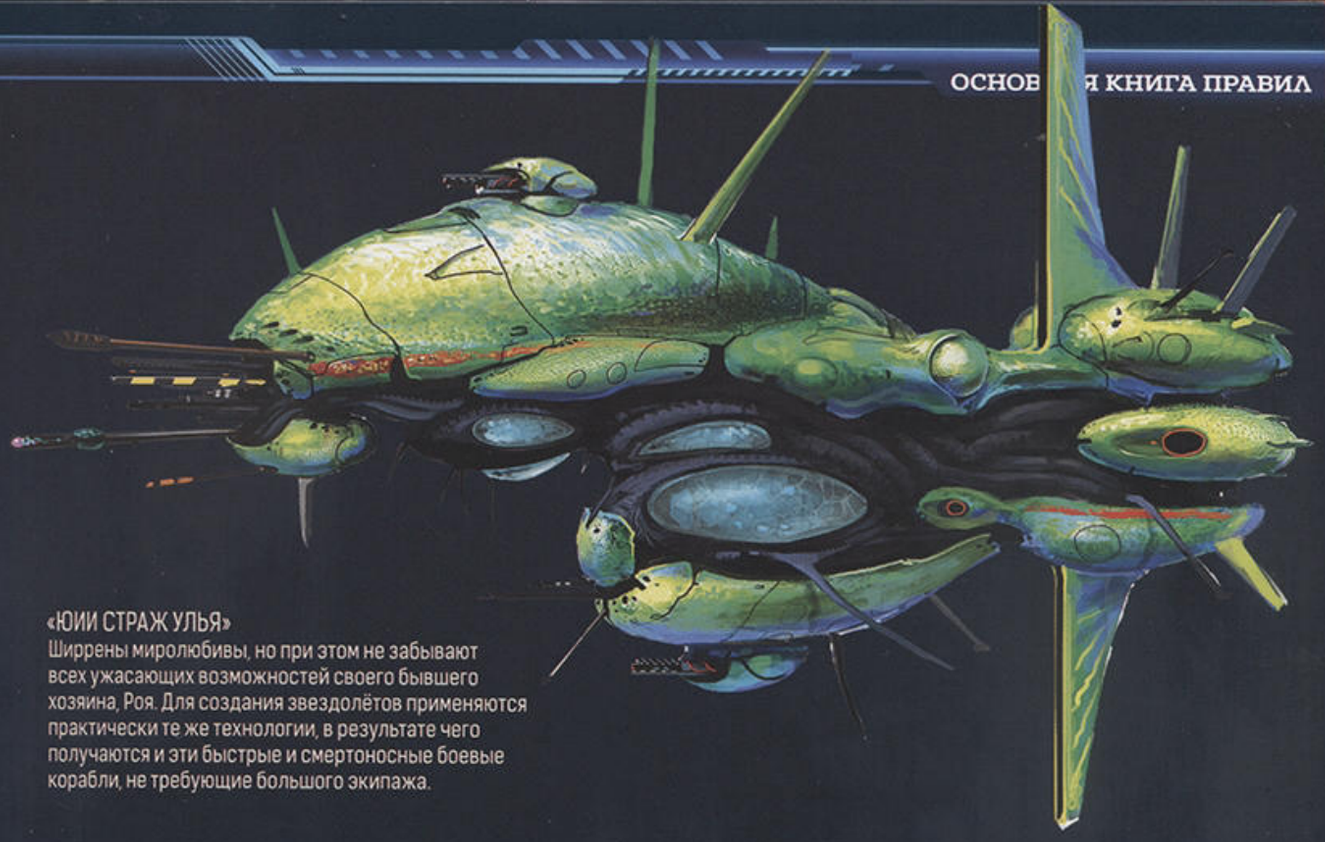
Капитан: Дипломатия +5 (1 пункт), Инженерное дело +5 (1 пункт), Компьютеры +5 (1 пункт), стрельба +5.

Бортинженер: Инженерное дело +10 (1 пункт).

Бортстрелки (2): стрельба +5.

Пилот: Пилотирование +6 (1 пункт).

Офицер по науке: Компьютеры +5 (1 пункт).



«ЮИИ СТРАЖ УЛЬЯ»
Ширрены миролюбивы, но при этом не забывают всех ужасающих возможностей своего бывшего хозяина, Роя. Для создания звездолётов применяются практически те же технологии, в результате чего получаются и эти быстрые и смертоносные боевые корабли, не требующие большого экипажа.

«СТАРХАЙВ ТРУТЕНЬ», ТИП III
«Трутни» распространены повсеместно и используются для грузовых и пассажирских перевозок, защиты колоний и иных задач. Несмотря на массовое производство кораблей, «Стархайв» с гордостью отмечает, что рисунок переливающейся обшивки уникален для каждого звездолёта.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

«ЮИИ СТРАЖ УЛЬЯ» РАНГ 6

Крупный разрушитель.

Скорость: 8; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.

КБ: 19; **ЗН:** 19.

ПЗ: 170; **ПП:** —; **КП:** 34.

Щиты: лёгкие 60 (нос 15, левый борт 15, правый борт 15, корма 15).

Орудия (нос): сдвоенный лазер (5d8), тяжёлая лазерная сеть (5d6).

Орудия (левый борт): зенитная установка (3d4).

Орудия (правый борт): зенитная установка (3d4).

Орудия (турель): пусковая установка лёгких торпед (2d8).

Реактор: «Арка» максимум (200 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 4), жилые отсеки (эконом), защита (тип 4), стандартные сенсоры большой дальности, трёхузловой компьютер (тип 1); **Отсеки расширения:** аварийные капсулы (3), грузовой отсек.

Модификаторы: +1 к трём любым проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 13.

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +13 (6 пунктов), Дипломатия +13 (6 пунктов), Запугивание +13 (6 пунктов), Инженерное дело +13 (6 пунктов), Компьютеры +15 (6 пунктов), Пилотирование +13 (6 пунктов), стрельба +13.

Бортинженер (1 офицер, 3 подчинённых): Инженерное дело +18 (6 пунктов).

Бортстрелки (2 офицера, 2 подчинённых у каждого): стрельба +13.

Пилот: Пилотирование +13 (6 пунктов).

Офицер по науке: Компьютеры +15 (6 пунктов).

«ХАЙВОНИКС ТИТАНОВОЗ» РАНГ 9

Огромный балкер.

Скорость: 6; **Манёвренность:** плохая (поворот 3); **Поток:** 1.

КБ: 22; **ЗН:** 21.

ПЗ: 200; **ПП:** 5; **КП:** 40.

Щиты: средние 100 (нос 25, левый борт 25, правый борт 25, корма 25).

Орудия (нос): мазер (6d10).

Орудия (корма): излучатель частиц (8d6).

Орудия (турель): пусковая установка тяжёлых плазменных торпед (3d8), пусковая установка тяжёлых плазменных торпед (3d8).

Реактор: «Нова» ультра (300 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 5), жилые отсеки (эконом), защита (тип 5), одноузловой компьютер (тип 3), стандартные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** аварийные капсулы (5), грузовые отсеки (5).

Модификаторы: +3 к одной любой проверке в каждом раунде, +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 35.

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +17 (9 пунктов), Дипломатия +17 (9 пунктов), Запугивание +17 (9 пунктов), Инженерное дело +17 (9 пунктов), Компьютеры +19 (9 пунктов), Пилотирование +17 (9 пунктов), стрельба +17.

Бортинженер (1 офицер, 15 подчинённых): Инженерное дело +17 (9 пунктов).

Бортстрелки (2 офицера, 5 подчинённых у каждого): стрельба +17.

Пилот (1 офицер, 2 подчинённых): Пилотирование +22 (9 пунктов).

Офицер по науке (1 офицер, 2 подчинённых): Компьютеры +19 (9 пунктов).

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ЭОКСА

«ТАУМТЕХ ПРЕДВЕСТНИК»
«Предвестник» напоминает труп огромного кита, плывущий в космических просторах, но пусть его внешний вид не вводит вас в заблуждение — для постройки корабля применялись самые передовые технологии. В его объёмном чреве скрыты эскадрильи «Некроглайдеров» и других истребителей, управляемых нежитью и постоянно готовых к бою. Из-за ряда конструктивных особенностей звездолёт тяжело вывести из строя: на многих палубах не предусмотрена система жизнеобеспечения, а в больших секциях (например, в ангарах) отсутствует атмосфера — они не герметичны и сообщаются прямо с космосом.

Эокс, в отличие от более щедрых звёздных соседей, так и не выпустил свои корабельные технологии на широкий рынок — впрочем, они никому особенно и не нужны. Дело в том, что эоксийские звездолёты представляют собой гротескный гибрид технологии и странной магии. Они разрабатывались исключительно для неживых экипажей. Атмосфера элебрианам совершенно ни к чему, поэтому некоторые отсеки кораблей соединяются прямо с космосом, а внешне звездолёты напоминают остовы огромных зверей. Впрочем, хотя иногда стены или элементы украшения и действительно оказываются костями одного из исполинских обитателей планов, чаще всего корпуса изготавливают из укреплённой керамики или наноуглеродных материалов. Неэкранированные реакторы излучают смертоносную радиацию, каюты и столовые практически не нужны, а орудийные расчёты и ремонтики — сплошь нежить, снующая по обшивке без какой-либо страховки даже во время самых ожесточённых сражений, не обращая ни малейшего внимания на окружающую тёмную бездну. Одним словом, неудивительно, что на таких чудовищных кораблях летают лишь костяные старейшины и их подданные.

Из всех представленных в книге звездолётов эоксийские наиболее прочно связаны со своими создателями и в основном используются элебрианами и другой нежитью: на них летают и госслужащие, и обычные граждане, и даже пилоты Флота мертвецов — эоксийцы-изгнанники, нападающие на граждан миров Соглашения. Тем не менее эоксийские корабли иногда переоборудуются под нужды живых существ — это распространено как у преступных организаций и наёмников, желающих запугать врагов, так и у контрабандистов, надеющихся, что никто не осмелится помешать звездолёту курьерской службы костяных старейшин. Кроме того, сами старейшины, как и любые здравомыслящие правители, содержат звездолёты, оборудованные для безопасной перевозки многочисленной живой прислуги и деловых партнёров с других планет.

Среди крупнейших производителей эоксийских кораблей следует выделить «Мёртвую голову», создателей гробоподобных истребителей «Некроглайдер», пилоты которых отправляются в бой ногами вперёд, научно-производственное объединение «Чёрный ветер», расположенное в Орфисе, и компанию с неограниченной ответственностью «Таумтех», владеющую множеством автономных добывающе-производящих станций, раскиданных среди Тысячи лун. Некоторые из компаний полностью принадлежат одному из костяных старейшин, но большая их часть прикладывает все усилия для сохранения нейтралитета, ведь политика и взятки приносят ничуть не меньше прибыли, чем производство и продажа звездолётов. В конце концов, ни один старейшина не желает, чтобы его соперник получил техническое превосходство, и потому бывает весьма выгодно отказаться от поставок звездолётов некоторым клиентам. Те же самые компании используют полученные средства для финансирования собственных разработок и исследований и создают всё более совершенное оружие, которое продают своим покровителям, потихоньку сбывают на стороне или выдают лицензию на производство компаниям, не вовлечённым в политику Эокса.

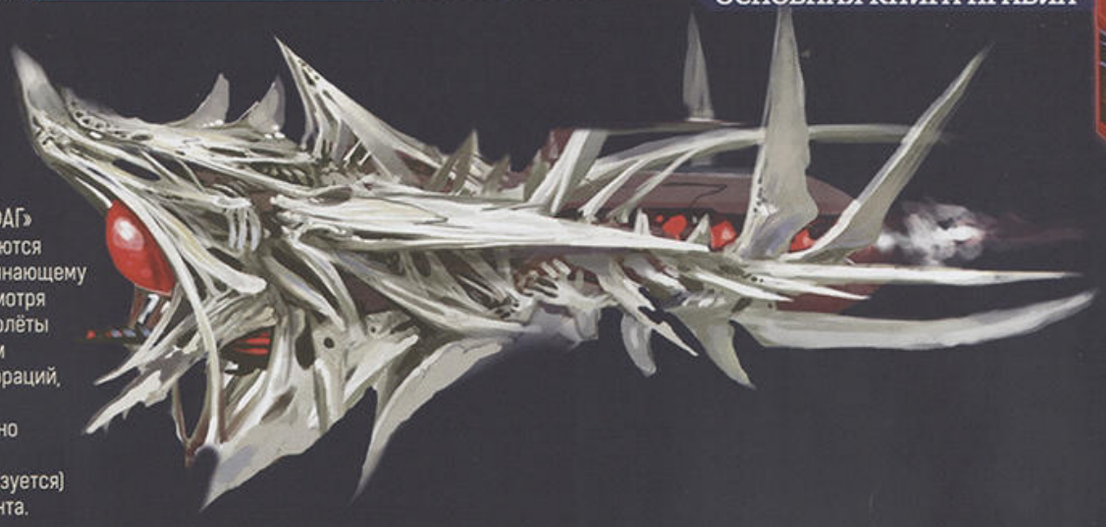
«МЁРТВАЯ ГОЛОВА НЕКРОГЛАЙДЕР» РАНГ ½

Маленький перехватчик.

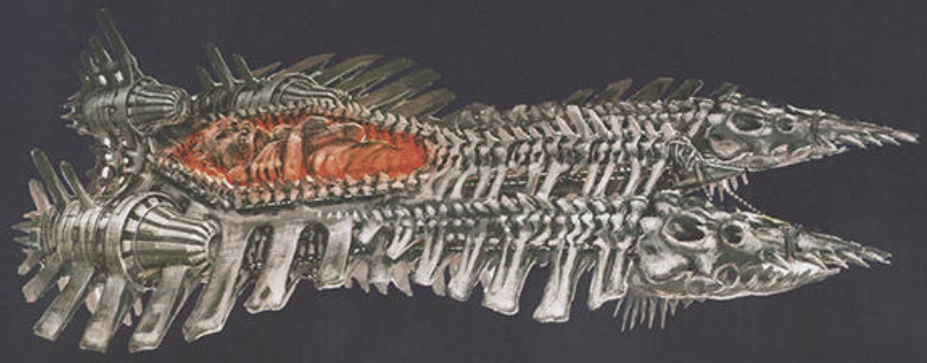
Скорость: 12; **Манёвренность:** безупречная (поворот 0).

КБ: 16; **ЗН:** 16.

ПЗ: 30; **ПП:** —; **КП:** 6.



«ЧЁРНЫЙ ВЕТЕР САРКОФАГ»
«Саркофаги» легко опознаются по куполу мостика, напоминающему жуткий красный глаз. Несмотря на то, что подобные звездолёты используются множеством частных эоксийских корпораций, грозные костяные шипы напоминают, что изначально корабль предназначался (а зачастую и ныне используется) для перевозки некродесанта.



«МЁРТВАЯ ГОЛОВА НЕКРОГЛАЙДЕР»
В этом маленьком истребителе, напоминающем костяной гроб, хватает места только для одного неживого пилота, мозг которого напрямую подключается к сенсорам и системам управления. Пилот неподвижно лежит в звездолёте, будто упокоившись, и управляет им только лишь силой мысли.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Щиты: базовые 10 (нос 3, левый борт 2, правый борт 2, корма 3).
Орудия (нос): гиролазер (1d8), лёгкая ЭМИ-пушка (особый).
Реактор: «Микрон» средний (70 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 3), бюджетные сенсоры малой дальности, защита (тип 3); **Отсеки расширения:** нет.
Модификаторы: +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 1.

ЭКИПАЖ

Пилот: Пилотирование +11 (1 пункт), стрельба +5.

«ЧЁРНЫЙ ВЕТЕР САРКОФАГ» РАНГ 5

Средний транспортник.
Скорость: 8; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 2.
КБ: 20; **ЗН:** 20.
ПЗ: 85; **ПП:** —; **КП:** 17.
Щиты: лёгкие 60 (нос 15, левый борт 15, правый борт 15, корма 15).
Орудия (нос): лёгкая лазерная пушка (2d4), тяжёлая ЭМИ-пушка (особый).
Орудия (корма): гиролазер (1d8).
Орудия (турель): пусковая установка лёгких торпед (2d8), пусковая установка лёгких торпед (2d8).
Реактор: «Импульс» белый (140 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 5), жилые отсеки (эконом), защита (тип 6), стандартные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (5).
Модификаторы: +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 6.

ЭКИПАЖ

Капитан: Запугивание +11 (5 пунктов), Пилотирование +11 (5 пунктов), стрельба +11.
Бортинженер: Инженерное дело +16 (5 пунктов).
Бортстрелки (2): стрельба +11.
Пилот: Пилотирование +11 (5 пунктов).
Офицер по науке: Компьютеры +13 (5 пунктов).

«ТАУМТЕХ ПРЕДВЕСТНИК» РАНГ 14

Гигантский линкор.
Скорость: 4; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.
КБ: 27; **ЗН:** 27.
ПЗ: 400; **ПП:** 10; **КП:** 80.
Щиты: тяжёлые 240 (нос 60, левый борт 60, правый борт 60, корма 60).
Орудия (нос): сверхтяжёлая ЭМИ-пушка (особый), тяжёлая лазерная пушка (4d8).
Орудия (левый борт): тяжёлый секторный лазер (6d4).
Орудия (правый борт): тяжёлый секторный лазер (6d4).
Орудия (корма): пусковая установка тактических ядерных ракет (5d8).
Орудия (турель): пусковая установка тяжёлых торпед (5d8), пусковая установка тяжёлых торпед (5d8).
Реактор: «Врата» средний (400 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 7), жилые отсеки (эконом), защита (тип 8), система безопасности (биометрические замки), улучшенные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** ангары (2).
Модификаторы: +4 к Компьютерам, +2 к Пилотированию; **Личный состав:** 200.

ЭКИПАЖ

Капитан: Дипломатия +25 (14 пунктов), Запугивание +30 (14 пунктов), Пилотирование +25 (14 пунктов), стрельба +25.
Бортинженеры (3 офицера, 35 подчинённых у каждого): Инженерное дело +25 (14 пунктов).
Бортстрелки (5 офицеров, 15 подчинённых у каждого): стрельба +25.
Пилот (1 офицер, 5 подчинённых): Пилотирование +32 (14 пунктов).
Офицер по науке (1 офицер, 4 подчинённых): Компьютеры +29 (14 пунктов).

КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ

Бескрайние глубины космоса таят в себе угрозы даже для самых опытных экипажей, но для тех, кто не готов к встрече с ними, они нередко оказываются смертельными. В любой системе вы можете наткнуться на чёрную дыру, пояс невидимого радиационного излучения или угодить в поток метеоров, но самой распространённой опасностью будут, конечно же, вражеские звездолёты. В этом разделе описываются правила космических боёв с участием звездолётов, а в редких случаях — и огромных созданий, обитающих среди звёзд.

РОЛИ

Набор действий, доступный персонажу на борту звездолёта, зависит от занимаемой им роли. Некоторые роли могут занять сразу несколько героев, что даст возможность совершать сразу несколько действий в раунд, но некоторые роли может занять только один персонаж, который в каждом раунде сможет предпринимать только одно действие. Кроме этого, роль определяет очерёдность действий в бою. Ниже описаны пять ролей, доступных героям. Поднимаясь на борт, персонаж должен объявить, кем желает быть, но в пылу сражения роль можно и поменять (см. стр. 322). Если он скажет, что желает быть пассажиром, то не сможет предпринимать особые действия во время космического боя до тех пор, пока не определится с ролью. В разделе «Создание звездолётов» на стр. 292 содержится необходимая терминология, а также описываются параметры корабля и различное оснащение.

Капитан

Вы воодушевляете экипаж и провоцируете врагов на совершение фатальных ошибок. Капитан на борту может быть только один, занять эту роль можно лишь в том случае, если она свободна. Только капитану позволяется совершать действие на любом из этапов боя, доступные ему действия описаны на стр. 324.

Бортинженер

Вы отвечаете за эффективное функционирование реактора и двигателей корабля, обеспечиваете выработку дополнительной энергии, перенаправляете питание на особо важные системы и, конечно же, осуществляете ремонт повреждённого оснащения. Количество бортинженеров ничем не ограничено. Бортинженер совершает действия на этапе ремонта (см. стр. 317), их перечень приведён на стр. 322–323.

Бортстрелок

Вы управляете всевозможными орудийными системами звездолёта, используя их для уничтожения или нейтрализации противника. К одному месту под орудие может быть приписано не более одного бортстрелка (или офицера с подчинёнными). Бортстрелок совершает действия на этапе стрельбы (см. стр. 317), их перечень приведён на стр. 323.

Пилот

Вы управляете звездолётом, прокладывая курс. Каждый корабль обладает определёнными показателями скорости и манёвренности, но только достаточно умелый пилот способен выжать из него максимум. На звездолёте может быть только один пилот, занять эту роль можно лишь в том случае, если она свободна. Пилот совершает действия на этапе командования (см. стр. 317), их перечень приведён на стр. 325.

БОЛЬШИЕ И МАЛЫЕ ЭКИПАЖИ

Базовый корпус звездолёта определяет минимальную и максимальную численность экипажа, требуемую для управления им. Без минимального экипажа звездолёт попросту не полетит. Когда в бою принимает участие большой звездолёт, управляемый персонажами ведущего, то члены его экипажа не совершают отдельных действий — учитывая обычную численность экипажа, это может занять несколько часов. По этой причине на звездолётах размером от крупного к каждой роли приписана целая команда существ. Проверку при совершении действия проводит офицер, но для этого необходимо, чтобы у него в подчинении было определённое количество членов экипажа (оно указано в скобках после названия роли в параметрах звездолёта). Количество команд зависит от звездолёта, поэтому некоторые из них смогут совершать несколько проверок для определённых ролей — например, на дредноуте может быть несколько инженерных или орудийных команд.

Офицер по науке

Вы используете компьютеры, сканеры и прочие системы для выявления угроз, прицеливания и обнаружения прочих опасностей. Количество офицеров по науке ничем не ограничено. Офицер по науке совершает действия на этапе командования (см. стр. 317), их перечень приведён на стр. 324–325.

ПОДГОТОВКА К БОЮ

Для космических боёв используется поле с шестигранными ячейками («гексами») и фигурки звездолётов — вы можете использовать заламинированное игровое поле Starfinder *«Открытый космос»* и фишки кораблей из набора фишек для *«Основной книги правил»*.

В отличие от клеток в наземном тактическом бою гексы не отображают конкретное расстояние, а используются для условного описания перемещений и стрельбы в трёхмерном пространстве. Любой звездолёт, вне зависимости от размера, занимает 1 гекс, если не указано обратное.

НАЧАЛО БОЯ

Когда члены экипажа принимают решение атаковать другой звездолёт, они занимают боевые посты и включают системы наведения, о чём немедленно узнают все окружающие корабли с работающими сенсорами. Впрочем, если ведущий не возражает, персонажи всё ещё могут попытаться вступить в переговоры и решить дело миром.

Как правило, именно ведущий решает, когда начинается космический бой, где в этот момент располагаются его участники,

а также в какую сторону развёрнуты их корабли. Это может означать, например, что звездолёты располагаются друг напротив друга в противоположных концах поля. Позиции и направление звездолётов можно определить и случайно: бросьте 3d6 + 5, чтобы определить количество гексов между ними. Если у одной из противоборствующих сторон несколько звездолётов, дистанция определяется между самыми высокоранговыми для обеих сторон, а остальные звездолёты расставляются в пределах 3 гексов от любого союзного. После этого бросьте 1d6 для каждой группы, чтобы определить, в каком направлении повёрнуты входящие в неё звездолёты: 1 означает, что звездолёт развёрнут в направлении верхней границы поля, а 2–6 означают остальные стороны гекса по часовой стрелке.

Раунды и этапы боя

Космический бой, как и наземный, делится на раунды и длится до тех пор, пока одна из сторон не отступит, не сдастся или не будет побеждена иным способом, но раунды космического боя не соответствуют какому-то определённому промежутку времени. Каждый раунд космического боя разделён на три последовательных этапа. Обычно каждый член экипажа совершает действия только на определённом этапе, зависящем от роли персонажа в экипаже.

1. Ремонт

Все бортинженеры на борту каждого звездолёта (если они есть в экипаже) совершают по одному действию, чтобы провести ремонт или добавить мощности системам звездолёта. Действия совершаются одновременно, поэтому разыгрывать их можно в любом порядке.

2. Командование

Каждый пилот звездолёта совершает проверку Пилотирования. Первым перемещает звездолёт пилот с наименьшим результатом, затем — остальные в порядке возрастания результата проверки, пока не переместятся все звездолёты. Эта проверка повторяется в каждом раунде на этапе командования, поэтому порядок перемещения в каждом раунде может отличаться. Если у звездолёта нет пилота, считается, что результат соответствующей проверки равен 0. В случае ничьей первым звездолёт перемещает пилот, у которого меньше пунктов в Пилотировании. Если и число пунктов равно, пилоты совершают повторную проверку Пилотирования, пилот с наименьшим результатом перемещает звездолёт первым. Во время перемещения пилоты могут совершать дополнительные проверки навыков, чтобы выполнять фигуры пилотажа или включать форсаж.

Также на этом этапе офицеры по науке могут сканировать звездолёты противника и осуществлять точное прицеливание. Офицер по науке совершает действия либо сразу до, либо сразу после пилота, но может обсудить с ним порядок их выполнения.

3. Стрельба

Во время этого этапа бортстрелки ведут огонь из орудий корабля. Стрельба осуществляется в том же порядке, что и перемещение на этапе командования, но эффекты урона вступают в силу только в конце этапа, поэтому стреляют все звездолёты, даже если они на этом этапе получили достаточно урона и должны были быть уничтожены или выведены из строя.

Если по окончании этапа стрельбы бой не завершён, начинается следующий раунд, а этапы повторяются в описанном порядке.

Перемещение

Пилоту доступно множество действий (см. стр. 325), позволяющих управлять звездолётом в холодном мраке космоса. Для персонажей обычно не важно, в какую сторону они смотрят во время тактического боя, но от того, как развёрнут звездолёт, зависит не только направление перемещения, но и положение его секторов обстрела и квадрантов щитов.

СТОРОНЫ ГЕКСОВ

Обозначения сторон гекса зависят от направления звездолёта, который там находится. Как бы ни был повёрнут звездолёт, для экипажа его нос расположен спереди, корма — сзади. Левый и правый борта со стороны носа — спереди слева и справа соответственно. Левый и правый борта со стороны кормы — сзади слева и справа соответственно.

ФИГУРЫ ПИЛОТАЖА

А: положение до фигуры пилотажа **Б:** положение после фигуры пилотажа **В:** звездолёт противника

СЕКТОРЫ ОБСТРЕЛА

Выделенные гексы относятся к одному из смежных секторов (на выбор атакующего)

Скорость

Скорость звездолёта определяет максимальное количество гексов, на которое он может переместиться за 1 раунд. При необходимости пилот может решить лететь и медленнее. Звездолёт перемещается по прямой в направлении, куда он развёрнут, но это направление можно изменить, совершив поворот (см. ниже). От максимальной скорости звездолёта зависят модификаторы проверок Пилотирования.

Скорость	Модификатор проверок Пилотирования
4 или меньше	+2
6	+1
8–10	–
12	–1
14 или больше	–2

Повороты

Во время перемещения звездолёт может поворачивать, изменяя направление носа и расположение секторов обстрела и квадрантов щитов. Один поворот изменяет направление носа звездолёта на 60 градусов (одну сторону гекса). Перед каждым поворотом звездолёт должен переместиться на определённое количество гексов, зависящее от его манёвренности (см. таблицу ниже). Например, звездолёт со средней манёвренностью, желающий совершить два поворота за раунд, должен преодолеть минимум 2 гекса перед первым поворотом и ещё как минимум 2 — перед вторым. Если манёвренность безупречная (дистанция между поворотами равна 0), корабль может поворачивать дважды за каждый пройденный гекс, что позволяет ему кружить вокруг одной точки.

Максимальное количество поворотов за раунд ограничено только скоростью и манёвренностью. Повороты не влияют на дистанцию перемещения, поэтому звездолёт со средней манёвренностью и скоростью 8 может повернуть 4 раза в течение одного раунда.

От манёвренности звездолёта зависят и модификаторы проверок Пилотирования.

Манёвренность	Дистанция между поворотами	Модификатор проверок Пилотирования
Скверная	4	–2
Плохая	3	–1
Средняя	2	0
Хорошая	1	+1
Безупречная	0 (см. выше)	+2

Перемещение через занятые гексы

Космическое поле не в полной мере отображает трёхмерное пространство и расстояния, поэтому звездолёты могут перемещаться через занятые другими кораблями гексы, но не могут заканчивать на них перемещение. Когда звездолёт перемещается через гекс, занятый вражеским кораблём, противник может выстрелить в его квадрант кормы из любого орудия прямого наведения в любом из своих секторов обстрела. На эту дополнительную атаку не влияют ни бонусы, ни прочие модификаторы от действий, предпринятых на борту вражеского корабля (например, подпитки или ведения цели). Атаку может совершать любой персонаж, на данный момент занимающий роль бортстрелка. Если роль бортстрелка вакантна (обычно так бывает, когда звездолёт одноместный), вражеский звездолёт не может совершить такую атаку. Орудие, которым провели подобную атаку, может быть в дальнейшем использовано как обычно в том же раунде.

Фигуры пилотажа

Вместо обычного перемещения пилоты могут выполнить фигуру пилотажа (см. «Фигуры пилотажа» на стр. 318), выжимая из звездолёта максимум для совершения головокружительных кульбитов. Некоторые фигуры пилотажа изменяют класс брони (КБ) и защиту от наведения (ЗН) звездолёта.

Бочка

Звездолёт перемещается с половиной скорости и переворачивается вдоль продольной оси. Во время следующего этапа стрельбы орудия и щиты левого борта считаются орудиями и щитами правого и наоборот. Звездолёт переворачивается обратно в начале следующего раунда. Для выполнения требуется звездолёт размером не больше крупного и успешная проверка Пилотирования (СЛ = 10 + 1,5 × ранг звездолёта). При провале звездолёт перемещается с половиной скорости, но не переворачивается. При провале на 5 и более пунктов звездолёт перемещается с половиной скорости, не переворачивается и получает штраф –4 к КБ и ЗН до начала следующего раунда.

Переворот

Звездолёт перемещается в сторону носа с половиной скорости, не поворачивая, и в конце перемещения разворачивается на 180 градусов, носом в сторону кормы. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования (СЛ = 15 + 1,5 × ранг звездолёта). При провале звездолёт перемещается вперёд с половиной скорости, но не разворачивается.

Пролёт

Звездолёт перемещается как обычно, но может пролететь через 1 гекс, занятый противником, не провоцируя дополнительную атаку с его стороны (см. «Перемещение через занятые гексы»). Во время следующего этапа стрельбы вы можете выбрать один из секторов обстрела своего корабля, чтобы выстрелить по противнику, как если бы он находился в пределах близкой дистанции (на расстоянии в 1 гекс), атаковать при этом можно любой из его квадрантов на ваш выбор. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования (СЛ = 15 + 1,5 × ранг звездолёта противника). При провале ваш корабль перемещается вышеописанным образом, но атаковать вы можете только по обычным правилам (основываясь на конечной позиции вашего звездолёта и дистанции), а перемещение провоцирует дополнительную атаку противника как обычно.

Разворот на месте

Звездолёт не перемещается, но поворачивается в любом направлении. Звездолёты со скверной манёвренностью получают штраф –4 к КБ и ЗН до начала следующего раунда. Звездолёты с плохой манёвренностью получают штраф –2 к КБ и ЗН до начала следующего раунда. Звездолёты со средней или более высокой манёвренностью штрафов не получают. Проверку Пилотирования совершать не требуется.

Реверс

Звездолёт перемещается в сторону кормы с половиной скорости, не меняя направления и не поворачивая. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования (СЛ = 10 + 1,5 × ранг звездолёта). При провале звездолёт перемещается назад только на 1 гекс. При провале на 5 и более пунктов звездолёт вообще не перемещается и получает штраф –4 к КБ и ЗН до начала следующего раунда.

Сдвиг

Звездолёт перемещается с обычной скоростью в направлении левого или правого борта со стороны носа, не меняя направления и не поворачивая. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования (СЛ = 10 + 1,5 × ранг звездолёта). При провале звездолёт перемещается в сторону носа с половиной скорости или менее и не может поворачивать.

Уклонение

Звездолёт перемещается с обычной скоростью и может поворачивать, но получает бонус +2 (ситуативный) к КБ и ЗН до начала следующего раунда. Для выполнения нужно успешно совершить проверку Пилотирования (СЛ = 10 + 1,5 × ранг звездолёта). При провале звездолёт перемещается как обычно. При провале на 5 и более пунктов звездолёт перемещается как обычно, но получает штраф –2 к КБ и ЗН до начала следующего раунда.

СТРЕЛЬБА

Когда один звездолёт открывает огонь из орудий по другому, совершается проверка стрельбы. Атаки происходят на этапе стрельбы в порядке, определённом на этапе командования, но урон и эффекты критических повреждений (см. стр. 321) применяются только после совершения всех атак. На практике это означает, что выстрелить смогут все звездолёты, даже если они были бы повреждены или уничтожены атакой, совершённой на этом же этапе стрельбы. Каждое из орудий звездолёта, за редким исключением, может стрелять лишь один раз за раунд. Атаки совершаются описанным ниже образом.

Дистанция и сектор

Первым делом необходимо оценить дистанцию между звездолётами (в гексах) и сектор обстрела. За каждый шаг дистанции после первого на проверку стрельбы накладывается дополнительный штраф –2. Орудие может стрелять только по звездолётам в его секторе обстрела (см. иллюстрацию на стр. 318). Если цель расположена на смежном гексе (на иллюстрации он выделен цветом), бортстрелки сами решают, орудиями какого из двух секторов её атаковать. Её нельзя атаковать сразу орудиями обоих секторов.

Проверка стрельбы

Совершите проверку стрельбы для каждого орудия, стреляющего в цель (кроме спаренных орудий — для них требуется одно действие и одна проверка, см. врезку на стр. 303).

Проверка стрельбы = 1d20 + БМА бортстрелка или его количество пунктов в Пилотировании + его модификатор Ловкости + бонусы компьютерных систем + бонусы от капитана и офицера по науке + штраф за дистанцию

Определение результата

Сравните результат проверки стрельбы с КБ или ЗН цели, в зависимости от стрелявшего орудия. Если вы стреляли из орудия прямого наведения (см. стр. 302) и результат проверки равен или превышает КБ цели, вы попадаете и наносите урон (см. «Урон» ниже). КБ цели рассчитывается следующим образом.

КБ = 10 + количество пунктов в Пилотировании пилота + бонус КБ звездолёта + модификатор размера звездолёта + бонусы и штрафы за совершённые фигуры пилотажа и действия

Если стреляли из самонаводящегося орудия, например из пусковой установки (см. стр. 302), и результат проверки стрельбы равен или превышает ЗН цели, выпущенный снаряд летит в её направлении с указанной скоростью, поворачивая при необходимости (у всех самонаводящихся снарядов безупречная манёвренность). Если он достиг цели до завершения перемещения, то взрывается и наносит урон по обычным правилам (см. «Урон» ниже). Если нет — совершите повторную проверку стрельбы в начале следующего этапа стрельбы, чтобы определить, продолжает ли снаряд преследовать цель; вы не получаете бонусов компьютерных систем или бонусов за действия, совершённые членами вашего экипажа в предыдущих раундах или текущем, но можете получить штрафы — например, если вражеский офицер по науке наводит помехи (см. стр. 325). Когда результат проверки стрельбы для самонаводящегося орудия оказывается ниже ЗН цели, снаряд разрушается, не нанося урона. ЗН цели рассчитывается следующим образом.

ЗН = 10 + количество пунктов в Пилотировании пилота + бонус средств радиоэлектронной защиты звездолёта + модификатор размера звездолёта + бонусы и штрафы за совершённые фигуры пилотажа и действия

УРОН

Космические бои весьма опасны как для звездолёта, так и для экипажа: повреждение корабля может вызвать неполадки или отказ важных систем, в результате чего персонажи рискуют остаться без электричества, гравитации или даже воздуха. В результате попадания корабль может лишиться сенсоров, двигателей или орудий, что в пылу сражения равносильно смертному приговору.

Когда бортстрелок успешно поражает цель, он совершает проверку урона для использованного орудия и определяет, какой квадрант звездолёта противника ему удалось поразить. Квадранты звездолёта соответствуют его секторам обстрела (см. иллюстрацию на стр. 318). При наличии в квадранте щита урон сначала наносится ему и вычитается из ПЩ. Если ПЩ этого квадранта снижаются до 0, щит разряжается, а весь оставшийся урон вычитается из ПЗ цели. Если у звездолёта нет щитов или они в этом квадранте уже разряжены, урон сразу вычитается из ПЗ.

Если звездолёт обладает пределом прочности (ПП, см. стр. 292), то в случае, если урон, который должен быть нанесён ПЗ, не превышает значения ПП, он не вычитается из ПЗ звездолёта. Если урон больше значения ПП, он полностью вычитается из ПЗ звездолёта.

Когда ПЗ звездолёта снижаются до 0 или ниже, он считается выведенным из строя и продолжает перемещаться в текущем направлении с половиной скорости до тех пор, пока не будет починен, уничтожен или спасён. Экипаж этого звездолёта находится в относительной безопасности, если, конечно, система жизнеобеспечения не выведена из строя, но рискует в итоге погибнуть без еды и воды, если не сумеет починить корабль.

Если урон, нанесённый звездолёту, превышает удвоенное количество его максимальных ПЗ, звездолёт уничтожен и не подлежит ремонту. Его обшивка пробита, все системы отказали, а если у уцелевших членов экипажа нет средств защиты, им грозит скорая смерть.

Критические повреждения

Системы звездолёта могут получить критические повреждения, что негативно сказывается на их работоспособности и приводит к поломке.

Всякий раз, когда в результате проверки стрельбы на кости выпадает натуральная 20 и ПЗ цели наносится урон, одна из её систем получает критические повреждения. Если для этого противника офицер по науке успешно совершил действие точного прицеливания (см. стр. 324), для нанесения критических повреждений необходимы натуральные 19 или 20.

Кроме этого, критические повреждения наносятся всякий раз, когда общий урон, полученный ПЗ звездолёта, достигает или превышает значение, кратное критическому пределу (КП, см. стр. 292). Например, звездолёт с 100 ПЗ и КП 20 будет получать критические повреждения, когда общее количество полученного им урона достигнет 20, 40, 60, 80 и 100 пунктов (и так далее). Атака не обязательно должна нанести более 20 пунктов урона единовременно, для получения критических повреждений достаточно, чтобы общая сумма урона достигла или превысила одно из значений, кратных КП звездолёта.

Звездолёт может получить критические повреждения, даже если его ПЗ ниже 0.

Щиты

Звездолёт получает критические повреждения от атаки только лишь в том случае, если его ПЗ был нанесён урон, даже если в результате проверки стрельбы на кости выпала натуральная 20. Если щиты поглотили весь нанесённый урон, звездолёт не получает критических повреждений.

Эффекты критических повреждений

Когда корабль получает критические повреждения, атакующий бросает d% и сверяет результат с приведённой таблицей, чтобы определить, какая из систем звездолёта получила одно из критических состояний (см. ниже), эффект которого также там описан. Если система не была повреждена ранее, она начинает сбоить. Если её повредить снова, состояние ухудшается на одну категорию (сбоящая система становится неисправной, а неисправная выходит из строя). Состояния и эффекты, которые они оказывают на действия экипажа, описаны в разделе «Критические состояния».

Для определения повреждённой системы бросьте d% и сверьтесь с таблицей. Если система уже вышла из строя (в случае с орудиями — если из строя вышли все сектора обстрела), критические повреждения получает следующая по таблице система. Если вы достигли конца списка, урон наносится одному из членов экипажа (см. ниже).

D%	СИСТЕМА	ЭФФЕКТ
1–10	Жизнеобеспечение	Состояние применяется ко всем действиям капитана.
11–30	Сенсоры	Состояние применяется ко всем действиям офицера по науке.
31–60	Орудия	Случайным образом выберите один из секторов, в котором установлены орудия. Состояние применяется ко всем действиям бортстрелка, использующего орудия этого сектора (в этом случае считается, что турель находится во всех секторах).
61–80	Двигатели	Состояние применяется ко всем действиям пилота.
81–100	Реактор	Состояние применяется ко всем действиям бортинженера, за исключением поддержания работоспособности и временного ремонта. Неисправный или вышедший из строя реактор также влияет на действия других членов экипажа (см. «Критические состояния» ниже).

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

Обычно ваши действия определяются выбранной вами на время космического боя ролью, но вы можете захотеть совершить что-то другое — например, применить классовую особенность или сотворить заклинание. При выборе необычных действий последнее слово остаётся за ведущим, но, как правило, в этом случае вы можете совершить только одно основное или сопутствующее действие и одно вспомогательное действие экипажа (см. стр. 325). Считается, что во время космического боя вы не находитесь рядом с союзниками, поэтому ведущий может решить, что вам нужно потратить дополнительный раунд на то, чтобы добраться до союзника, которому вы хотите помочь способностью или заклинанием. Все подобные действия разыгрываются в самом начале раунда до этапа ремонта.

Урон экипажу

Когда вышедшему из строя реактору звездолёта наносят критические повреждения, звездолёт не получает новых критических состояний. Вместо этого один из членов экипажа, выбираемый случайным образом, получает столько же урона ПЗ, сколько было нанесено ПЗ звездолёта (без десятикратного увеличения урона орудий против персонажей). Член экипажа может попытаться успешно пройти испытание Реакции со СЛ 20, чтобы уменьшить урон вдвое.

Критические состояния

Ниже описаны критические состояния и их эффекты в порядке возрастания серьёзности. В основном их действие распространяется на космические бои и редко влияет на поведение звездолёта в обычной обстановке (даже вышедшие из строя двигатели худо-бедно способны доставить звездолёт к месту ремонта — правда, ведущий может решить, что добираться придётся дольше обычного).

Сбоит

Сбоящая система работает хуже обычного. Действия экипажа, использующие эту систему (кроме действий бортинженера по поддержанию работоспособности и временному ремонту, см. стр. 322), получают штраф –2.

Неисправна

Неисправной системой трудно управлять. Действия экипажа, использующие эту систему (кроме действий бортинженера по поддержанию работоспособности и временному ремонту, см. стр. 322), получают штраф –4. Кроме этого, при использовании неисправной системы нельзя совершать действия, требующие усилия (см. стр. 322). Если неисправен реактор, то все действия экипажа, использующие прочие системы звездолёта, получают штраф –2 (этот штраф складывается со штрафами от критических состояний других систем).

Вышла из строя

Вышедшая из строя система сохраняет минимальную функциональность. Любые действия экипажа с её использованием (кроме действий бортинженера по поддержанию работоспособности и временному ремонту, а также вспомогательных действий экипажа) автоматически заканчиваются провалом. Если

реактор вышел из строя, то все действия экипажа, использующие прочие системы звездолёта, получают штраф –4 (этот штраф складывается со штрафами от критических состояний других систем).

Восстановление щитов и ремонт корпуса

После окончания космического боя члены экипажа могут починить звездолёт, если он не был уничтожен, а их самих не взяли в плен. Щиты восстанавливают ПЩ с определённой скоростью, зависящей от типа (см. стр. 302), если реактор не вышел из строя. Потратив 1 минуту и совершив проверку Инженерного дела (СЛ = 15 + 1,5 × ранг звездолёта; при проверке учитываются штрафы от критических состояний), вы можете на 10 минут увеличить скорость восстановления щитов вдвое.

Критические повреждения системы можно починить, потратив 10 минут и успешно совершив проверку Инженерного дела. СЛ зависит от серьёзности повреждений (СЛ 15 для сбоящей системы, СЛ 20 — для неисправной и СЛ 25 — для вышедшей из строя). После починки система полностью восстанавливает работоспособность (с неё снимаются все критические состояния).

Починка корпуса (восстановление потерянных ПЗ) — задача более сложная. Прежде всего, звездолёт должен быть полностью неподвижен и находиться в безопасном месте (например, на планете с пригодной для дыхания атмосферой или в ангаре космической станции), а персонажи должны иметь доступ к внешней части корпуса. На большинстве миров Соглашения для ремонта можно нанять механиков (стоимость и время ремонта определяет ведущий). Если же ремонт производится своими силами, его стоимость составляет 10 УПО (см. стр. 233) за 1 пункт урона и он занимает 5 часов вне зависимости от количества урона. Совершив проверку Инженерного дела (СЛ = 15 + 1,5 × ранг звездолёта), персонаж может в два раза сократить либо время ремонта, либо его стоимость. За каждые 10 пунктов, на которые результат проверки превышает её сложность, можно дополнительно уменьшить время или стоимость ремонта вдвое (в том числе неоднократно, до минимума в 1 час или 1 УПО за 1 пункт урона). Остальные члены экипажа могут помогать (см. стр. 133) в совершении этой проверки Инженерного дела, количество помощников не ограничено. При провале проверки стоимость ремонта увеличивается на 5 УПО за 1 пункт урона.

Действия экипажа

В ходе космического боя персонажи на борту сражающихся звездолётов совершают действия в соответствии с ролями.

Действия

В каждом раунде космического боя вы можете совершить одно действие (обычно — зависящее от вашей роли). Для совершения некоторых действий требуется, чтобы персонаж достиг определённого уровня или имел достаточно пунктов в одном из навыков. Считается, что у членов экипажа звездолётов ведущего количество пунктов в нужных навыках равно рангу корабля (но не менее 1). Классовые особенности (помимо дающих бонусы к навыкам или возможность переброса проверок навыков) и предметы оказывают влияние на действия экипажа только в случае, если это явным образом указано в описании.

Усилия

Действия с пометкой «усилие» в названии труднее совершить, но и результат у них более внушительный. Такие действия нельзя применять, если требуемая для них система неисправна или вышла из строя (см. «Критические состояния» на стр. 321).

Смена роли

Вы можете переключаться между ролями (или взять роль, если у вас её нет) только в начале раунда, сразу же перед этапом ремонта. Вы можете занять роль капитана или пилота, только если она свободна (или занимающий её персонаж не может совершать действия).

Решимость в космических боях

С ростом боевого опыта растёт и ваша решимость, позволяя вам с большей лёгкостью совершать высокоуровневые действия экипажа. На 8 и на 16 уровне вы получаете по 1 дополнительному ПР в начале любого космического боя (при этом ваш запас ПР может превысить максимум). Если эти пункты не израсходованы, они пропадают по окончании боя.

Действия бортинженера

В роли бортинженера вы можете совершить одно из перечисленных действий, в зависимости от количества пунктов в вашем навыке Инженерное дело. Действия совершаются исключительно на этапе ремонта. Если не указано обратное, каждое действие может быть совершено лишь один раз за раунд, вне зависимости от количества бортинженеров на звездолёте.

Временный ремонт (этап ремонта)

Вы можете на скорую руку подлатать систему, снижая серьёзность критического состояния. Количество требуемых для ремонта действий и СЛ проверки Инженерного дела зависят от состояния системы (см. таблицу ниже). Несколько бортинженеров могут действовать совместно в одном раунде, чтобы ускорить временный ремонт, но если кто-то из них провалит проверку Инженерного дела, его вклад учитываться не будет.

Количество требуемых действий можно снизить на 1 (до минимума в 1 действие), если увеличить СЛ проверки на 5. При нужном числе успехов серьёзность повреждений не изменяется, но считайте, что она на 1 категорию меньше, чем на самом деле. Эффект продолжается до конца боя либо в течение 1 часа или до тех пор, пока система вновь не получит критические повреждения (при этом эффект временного ремонта отменяется, а система получает новое критическое состояние). Данное действие можно совершать больше 1 раза в раунд. К проверке не применяются штрафы за критическое состояние реактора.

Критическое состояние	Необходимо действий	СЛ
Сбоит	1	10 + 1,5 × ранг вашего звездолёта
Неисправна	2	15 + 1,5 × ранг вашего звездолёта
Вышла из строя	3	20 + 1,5 × ранг вашего звездолёта

Поддержание работоспособности (этап ремонта)

Вы можете поддерживать работоспособность системы, постоянно настраивая и чиня её по мере необходимости. Совершите проверку Инженерного дела (СЛ = 15 + 1,5 × ранг вашего звездолёта). При успехе вы можете выбрать одну из систем звездолёта; до конца раунда серьёзность её критического состояния снижается на 2 категории (вышедшая из строя система становится сбоящей, а неисправная или сбоящая работает так, как если бы не получала критических повреждений). К проверке не применяются штрафы за критическое состояние реактора.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Подпитка [этап ремонта]

Вы можете перенаправить резервную энергию на одну из систем звездолёта, улучшая её работу. Для этого необходимо совершить проверку Инженерного дела (СЛ = 10 + 1,5 × ранг вашего звездолёта). В случае успеха результат зависит от выбранной системы. Если были выбраны двигатели, то в этом раунде скорость вашего звездолёта увеличивается на 2. Если научное оборудование, то в этом раунде офицеры по науке получают бонус +2 к действиям экипажа. Если орудия, то при проверках урона в этом раунде все выпавшие на костях урона единицы считаются двойками. Если щиты, то они восстанавливают ПЩ в количестве 5% от вырабатываемых реактором ЕМ (см. стр. 296), вплоть до максимума. Распределите восстановленные ПЩ между всеми 4 квадрантами, как посчитаете нужным.

Превышение мощности [этап ремонта, усилие]

Если вы вложили в Инженерное дело 6 и более пунктов, то можете потратить 1 ПР, чтобы совершить проверку Инженерного дела (СЛ = 15 + 1,5 × ранг вашего звездолёта). В случае успеха вы выжимаете максимум из корабельных систем: эффект аналогичен подпитке, но действует сразу на три любые системы из указанных в описании. Это действие нельзя применять в одном раунде с подпиткой.

Быстрая починка [этап ремонта]

Если вы вложили в Инженерное дело 12 и более пунктов, то можете потратить 1 ПР, чтобы совершить проверку Инженерного дела (СЛ = 20 + 1,5 × ранг вашего звездолёта). В случае успеха вы на 1 час нейтрализуете критические повреждения одной из систем (что позволяет ей работать, как если бы она их не получала). По завершении длительности её придётся чинить обычным образом.

Действия бортстрелка

В роли бортстрелка вы можете совершить одно из перечисленных действий, в зависимости от уровня вашего персонажа. Действия совершаются исключительно на этапе стрельбы. Каждое из орудий звездолёта может стрелять лишь один раз за раунд, но несколько бортстрелков могут выстрелить сразу из нескольких орудий в одном и том же раунде. Для действий стрельбы используются правила, описанные на стр. 320.

Беглый огонь [этап стрельбы, усилие]

Вы можете выстрелить из двух любых орудий, вне зависимости от сектора их расположения. Обе атаки совершаются со штрафом –4.

Выстрел [этап стрельбы]

Вы можете выстрелить из одного орудия. При использовании турели вы можете стрелять по цели в любом из секторов.

Залп [этап стрельбы, усилие]

Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы выстрелить из всех орудий одного сектора (включая турели). Каждое орудие может стрелять по любой из целей в этом секторе. Все эти атаки совершаются со штрафом –2.

Прицельный огонь [этап стрельбы]

Начиная с 12 уровня вы можете потратить 1 ПР, чтобы произвести точный выстрел из одного орудия по одиночной цели. Если щиты в соответствующем квадранте были разряжены до атаки, а она успешна, случайно выбранная система получает критические повреждения. Если и сама атака нанесла критические повреждения, они тоже учитываются (таким образом вы можете нанести сразу несколько критических повреждений, при каждом поражённая система определяется по обычным правилам).

Действия капитана

В роли капитана вы можете совершить одно из перечисленных действий на любом этапе боя. Некоторые из действий требуют минимального уровня персонажа.

Воодушевление (любой этап)

Вы можете воодушевить члена экипажа, добавив бонус к его действию. Воодушевление работает аналогично помощи товарищу (см. стр. 133), добавляя +2 к проверке навыка при действии экипажа, если вы успешно пройдёте проверку того же навыка со СЛ 10. Вы также можете добавить этот бонус, пройдя проверку Дипломатии со СЛ 15. Вы не можете воодушевить себя самого.

Провокация (любой этап, усилие)

Вы можете использовать систему связи, чтобы попытаться спровоцировать экипаж вражеского звездолёта. Для этого необходимо выбрать звездолёт противника и этап (ремонта, командования или стрельбы), а затем совершить проверку Блефа или Запугивания (СЛ = 15 + 1,5 × ранг звездолёта противника). В случае успеха каждый член экипажа этого звездолёта, совершающий действия на выбранном этапе, на 1d4 раунда получает штраф –2 ко всем проверкам; для проверок в ходе действий, требующих усилий, штраф увеличивается до –4. В одном и том же бою вы не можете использовать провокацию против одного и того же звездолёта дважды, вне зависимости от успешности первой попытки.

Требование (любой этап)

Вы можете потребовать от члена экипажа лучшего исполнения боевых задач. Успешно совершив проверку Запугивания (СЛ = 15 + 1,5 × ранг вашего звездолёта), вы добавляете бонус +4 к одной его проверке. Это действие применяется до совершения проверки и лишь один раз за бой для каждого члена экипажа. Требование может иметь негативные последствия, если применить его к персонажам ведущего, и вы не можете требовать чего-то от себя самого.

Приказ (любой этап, усилие)

Начиная с 6 уровня вы можете потратить 1 ПР и пройти сложную проверку, чтобы один член экипажа получил дополнительное действие. Проверка совершается в начале этапа, на котором действует выбранный член экипажа, а её тип зависит от занимаемой им роли: Компьютеры для офицера по науке, Инженерное дело для бортинженера, проверка стрельбы (см. стр. 320) для бортстрелка, Пилотирование для пилота. СЛ проверки равна 15 + 1,5 × ранг вашего звездолёта. В случае успеха выбранный член экипажа может в этом раунде совершить два разных действия, соответствующие его роли (оба совершаются, когда до персонажа доходит очередь действовать). Вы не можете отдать приказ самому себе.

Вдохновляющая речь (любой этап)

Начиная с 12 уровня вы можете потратить 1 ПР и своё действие, чтобы совершить проверку Дипломатии (СЛ = 20 + 1,5 × ранг вашего звездолёта) и произнести вдохновляющую речь во время одного из этапов боя. В случае успеха при всех проверках, совершаемых вашими союзниками в ходе действий экипажа на этом этапе, они могут совершить двойной бросок и взять лучший результат.

Действия офицера по науке

В роли офицера по науке вы можете совершить одно из перечисленных действий, в зависимости от количества пунктов в вашем навыке Компьютеры. Действия совершаются исключительно на этапе командования.

Компенсация (этап командования)

Вы можете компенсировать урон, нанесённый щитам, перенаправив энергию из одного квадранта в другой. Совершив проверку Компьютеров (СЛ = 10 + 1,5 × ранг вашего звездолёта), вы можете перевести ПЩ со щитов одного квадранта на щиты другого квадранта, даже если те разряжены. После этого у каждого из щитов должно быть не менее 10% от суммарных ПЩ звездолёта на данный момент. Возможен и другой вариант: вы суммируете оставшиеся ПЩ всех щитов и поровну распределяете их между 4 квадрантами (неделимый остаток добавляется в носовые щиты).

Сканирование (этап командования)

Если ваш звездолёт оснащён сенсорами (см. стр. 300), вы можете использовать их, чтобы просканировать любой корабль и получить данные о нём. Совершите проверку Компьютеров (это можно делать, даже если навык не изучен) и добавьте к результату модификатор сенсоров. СЛ проверки равна 5 + 1,5 × ранг сканируемого звездолёта + бонус его средств радиоэлектронной защиты (см. стр. 301). В случае успеха вы получаете первый набор данных из приведённого списка. За каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превысил её сложность, вы получаете следующий набор данных. Последующие проверки также предоставляют вам дополнительные данные в указанном порядке.

1. **Основная информация.** Количество живых членов экипажа и классификация звездолёта, а также его размер, скорость и манёвренность.
2. **Защита.** КБ, ЗН, максимальные и текущие ПЗ и ПЩ (в каждом квадранте), а также мощность реактора в ЕМ.
3. **Орудия.** Данные об одном из орудий (начиная с тех, которые потребляют больше ЕМ), включая его сектор обстрела и урон. Повторно обращайтесь к этому пункту, пока не будут получены данные обо всех орудиях звездолёта.
4. **Трюм.** Данные об оснащении отсеков расширения и обо всех грузах на борту звездолёта.
5. **Прочее.** Остальные параметры звездолёта.

Точное прицеливание (этап командования, усилие)

Если ваш звездолёт оснащён сенсорами, вы можете использовать их, чтобы нацелить орудия на одну из систем вражеского корабля. Совершите проверку Компьютеров и добавьте к результату модификатор сенсоров. СЛ проверки равна 5 + 1,5 × ранг звездолёта противника + бонус его средств радиоэлектронной защиты (см. стр. 301). При успехе выберите одну из корабельных систем (двигатели, жизнеобеспечение, орудия, реактор или сенсоры). Следующая успешная атака вашего звездолёта по этому вражескому кораблю нанесёт критические повреждения, если при проверке стрельбы на кости выпали натуральные 19 или 20. Если эта атака наносит критические повреждения, их получает выбранная ранее система. Для всех дальнейших критических повреждений от этой атаки системы выбираются обычным образом. Сенсоры могут единовременно нацелиться только на одну из систем каждого вражеского звездолёта, но действие можно использовать последовательно для нацеливания сразу на несколько кораблей противника.

Ведение цели [этап командования, усилие]

Если вы вложили в Компьютеры 6 и более пунктов, то можете потратить 1 ПР и совершить проверку Компьютеров, чтобы отслеживать один звездолёт противника посредством системы наведения. СЛ равна 5 + 1,5 × ранг звездолёта противника + бонус его средств радиоэлектронной защиты (см. стр. 301). При успехе бортстрелки вашего звездолёта получают бонус +2 к проверкам стрельбы против этой цели до конца раунда. Это действие можно совершать лишь один раз за раунд.

Наводка помех [этап командования]

Если вы вложили в Компьютеры 12 и более пунктов, то можете потратить 1 ПР и совершить проверку Компьютеров, чтобы попытаться сбить с цели вражеские системы наведения и снаряды. СЛ равна 5 + 1,5 × ранг звездолёта противника + бонус его средств радиоэлектронной защиты (см. стр. 301). В случае успеха бортстрелки вражеского звездолёта при всех проверках стрельбы в этом раунде (включая проверки для самонаводящихся орудий) бросают кости дважды и берут худший результат.

Действия пилота

В роли пилота вы можете совершить одно из перечисленных действий, в зависимости от количества пунктов в вашем навыке Пилотирование. Действия совершаются исключительно на этапе командования.

Лавирование [этап командования]

Звездолёт перемещается с обычной скоростью. Вы можете совершить проверку Пилотирования (СЛ = 15 + 1,5 × ранг вашего звездолёта), чтобы сократить дистанцию между поворотами на 1 гекс (до минимума в 0).

Полёт [этап командования]

Звездолёт перемещается с обычной скоростью и может поворачивать в соответствии с манёвренностью. Данное действие не требует совершения проверки.

Фигура пилотажа [этап командования, усилие]

Вы можете попытаться выполнить одну из фигур пилотажа, описанных на стр. 319. СЛ проверки Пилотирования, а также последствия успеха и провала указаны в описаниях фигур пилотажа.

Форсаж [этап командования, усилие]

Если вы вложили в Пилотирование 6 и более пунктов, то можете потратить 1 ПР для перемещения с полуторной скоростью. Во время этого перемещения можно поворачивать, но дистанция между поворотами увеличивается на 2 гекса по сравнению с обычной.

Высший пилотаж [этап командования]

Если вы вложили в Пилотирование 12 и более пунктов, то можете потратить 1 ПР, чтобы выполнить комплекс фигур высшего пилотажа. Совершите проверку Пилотирования (СЛ = 20 + 1,5 × ранг вашего звездолёта). При успехе звездолёт перемещается с обычной скоростью, а дистанция между поворотами сокращается на 2 гекса (до минимума в 0). Вы можете перемещаться через занятые звездолётами противника гексы, не провоцируя дополнительных атак. В конце перемещения звездолёт разворачивается в выбранном вами направлении. При провале проверки вы перемещаетесь, как если бы совершили действие полёта, но ПР всё равно тратите.

Вспомогательные действия экипажа

Вспомогательные действия совершаются при помощи компьютерных систем корабля, что позволяет звездолёту всегда сохранять функциональность (пусть и ограниченную), когда на борту остались незанятые роли (в том числе и в случае, когда пилот

одноместного звездолёта вынужден открыть огонь из орудий). Вспомогательное действие может совершить любой персонаж независимо от роли, но только в том случае, если в этом раунде не совершалось никаких других действий, связанных с соответствующей этому вспомогательному действию ролью. Вспомогательное действие совершается только один раз за раунд и не считается вашим действием.

Быстрый выстрел [этап стрельбы, вспомогательное]

Вы можете выстрелить из одного орудия вашего звездолёта со штрафом –2 к проверке стрельбы. Данное действие можно совершить только в случае, если на этапе стрельбы не было действий бортстрелка (включая и быстрый выстрел).

Малый ход [этап командования, вспомогательное]

Звездолёт перемещается с половиной обычной скорости. Во время этого перемещения можно поворачивать, но дистанция между поворотами увеличивается на 2 гекса по сравнению с обычной. В этом раунде вы можете добавить к КБ и ЗН звездолёта бонус, равный количеству пунктов в вашем навыке Пилотирование. Данное действие можно совершить только в случае, если на этапе командования не было действий пилота (включая и малый ход).

Создание космических сцен

Создание сложных и интересных космических сцен, будь то простые стычки с пиратами или полномасштабные космические баталии, требует от ведущего тщательной подготовки и вдумчивого подхода. В отличие от индивидуального снаряжения, звездолёт нельзя просто так улучшить, потратив кредиты. Кроме того, из-за сюжетных обстоятельств звездолёт игроков может и не соответствовать среднему уровню группы. При создании сцены и подборе противников ведущий должен учитывать все подобные факторы.

Сложность

В бою между одноранговыми звездолётами у обеих сторон сопоставимые шансы на победу. Ставки здесь выше, чем в наземном бою: звездолёт у персонажей обычно только один, в случае поражения персонажи игроков могут быть взяты в плен или даже погибнуть. В результате любой космический бой, в котором звездолёт персонажей игроков сталкивается с противником равного ранга и возможностей, становится для них достаточно трудным, так что большую часть боёв стоит устраивать против звездолётов более низкого ранга — руководствуйтесь приведённой таблицей.

Сложность	Ранг звездолёта противника
Легкая	Ранг звездолёта игроков – 3
Средняя	Ранг звездолёта игроков – 2
Серьёзная	Ранг звездолёта игроков – 1
Трудная	Ранг звездолёта игроков
Эпическая	Ранг звездолёта игроков + 1

Несколько звездолётов

Если в распоряжении персонажей игроков находится несколько звездолётов, за базовое значение берётся ранг самого высокорангового звездолёта и к нему добавляется по 1 за каждый дополнительный звездолёт рангом в пределах 2 от базового. Если таких звездолётов нет, сложите ранги всех дополнительных звездолётов и добавьте к базовому значению 1, если полученная сумма не меньше ранга базового звездолёта. Полученное значение используется в качестве ранга звездолёта персонажей игроков при определении сложности сцены.

Телепортация между звездолётами

Во время боя звездолёты постоянно перемещаются, поэтому сотворение заклинаний с дескриптором «телепортация» для персонажей игроков попросту невозможно. Даже если заклинатель бывал внутри звездолёта, на который он хочет переместиться, относительные скорости звездолётов не позволяют точно установить точку назначения до завершения заклинания. Персонажи игроков могут телепортироваться только между неподвижными звездолётами.

При столкновении с несколькими вражескими звездолётами каждая пара одноранговых кораблей считается как один корабль с рангом на 2 выше (а каждая тройка — как один корабль с рангом на 3 выше). Если у противника несколько разноранговых звездолётов, для определения сложности используется та же формула, что приведена выше для звездолётов персонажей игроков. Например, если вражеский флот состоит из трёх кораблей 1 ранга, корабля 4 ранга и корабля 7 ранга, итоговый ранг будет равен 8.

Уровень экипажа

Большая часть космических боёв должна проходить между персонажами приблизительно одного уровня и способностей, независимо от рангов участвующих в бою звездолётов. Если разрыв в уровнях слишком велик, компенсируйте его, изменив сложность сцены на один ранг в большую или меньшую сторону. Если разница между экипажами составляет более 4 уровней, то от такого боя лучше отказаться вовсе.

Для персонажа ведущего количество пунктов в навыках обычно равно его КО или рангу его звездолёта (но не менее 1). При определении модификаторов навыков персонажа ведущего следует решить, владеет ли он навыком в совершенстве или просто компетентен: обычно один из членов экипажа отлично владеет каким-либо одним навыком, а остальные персонажи достаточно хорошо владеют навыками. При отличном владении навыком модификатор равен 9 + 1,5 × количество пунктов в навыке у персонажа, а при хорошем — 4 + 1,5 × количество пунктов в навыке. Вы также можете определить количество пунктов в навыках и их модификаторы, используя таблицу 1, которую можно найти в приложении 1 в *«Инопланетном архиве»*. Само собой, если вы подготовили блоки параметров для персонажей ведущего, то следует использовать указанные в них пункты навыков и модификаторы.

Начисление опыта за космические бои

За победу над звездолётами противника персонажи игроков должны получать опыт. Для начисления опыта сравните сложность сцены (см. «Сложность» выше) с таблицей 11–1 на стр. 390, чтобы определить КО сцены. Сверьте полученное значение КО с таблицей 11–3, чтобы определить, сколько пунктов опыта получит группа по завершении сцены.

Предположим, что средний уровень группы персонажей игроков (сокращённо СУГ) равен 10 и они владеют звездолётом 10 ранга. Они побеждают в бою вражеский звездолёт 9 ранга. Ранг вражеского звездолёта ниже ранга звездолёта персонажей игроков на 1, а значит, что это была сцена серьёзной сложности. Сверившись с таблицей 11–1, мы узнаём, что КО для сцены серьёзной сложности равен СУГ + 1, то есть 11, поэтому персонажи игроков получат за неё в общей сумме 12 800 опыта.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
ВЕДЕНИЕ PATHFINDER

ПРИМЕР КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

Кристина проводит игру для группы из 5 персонажей. Лиза играет за Розу-5, андроида-механика, бортинженера звездолёта. Антон — за Дергача, ширрена-оперативника, занимающего роль пилота благодаря безупречным рефлексам. Юля играет за Элиду, человека-посланника, капитана звездолёта. Персонаж Коли — Коранва, касата-мистик, офицер по науке. Леонид играет за Вотара, дварфа-солдата, бортстрелка. Весь экипаж находится на борту «Аметиста» (звездолёт класса «Кеволари Предприятие», см. стр. 311), который только что вышел из Потока. К ним стремительно приближается некроглайдер (см. стр. 314) Флота мертвецов.

Элиду
Коранва
Роза-5
Дергач
Вотар

В Некроглайдер находится в 15 гексах сразу позади вас, но, судя по его обтекаемым формам, он преодолеет эту дистанцию в два счёта. В данный момент ваш звездолёт повёрнут к противнику кормой. Мы начинаем первый раунд с этапа ремонта.

Роза-5: Ну, раз щиты полностью заряжены и ничего не сломано, я применю подпитку, чтобы усилить орудия.

Звездолёт персонажей игроков 1 ранга, поэтому СЛ проверки Инженерного дела для этого действия равна 11. Роза-5 бросает d20 и добавляет к результату свой модификатор +7, получая в итоге 20, — успех! Если атаки любых орудий «Аметиста» в этом раунде попадут в цель, то при проверке урона все выпавшие единицы будут считаться двойками.

В Переходим к этапу командования. Вы делаете проверку Пилотирования для своего звездолёта, а я — для некроглайдера.

Итоговый результат проверки ведущего — 13, а Дергача — 18.

В Результат некроглайдера ниже, поэтому он перемещается первым. Я думаю, он постарается сблизиться, совершив действие полёта. Его скорость 12, поэтому он оказывается всего в 3 гексах позади «Аметиста».

Дергач: Что-то этот летучий труп слишком близко подобрался. Я, наверное, попытаюсь от него увернуться, но не буду отлетать далеко.

Коранва: Давай-ка я перед этим попытаюсь прицелиться в его движки — может, прыти у него поубавится.

Коранва совершает точное прицеливание. Ведущий сообщает, что некроглайдер использует средства радиоэлектронной защиты, получая бонус +3, и СЛ проверки равна 14 (несмотря на то, что некроглайдер — звездолёт ½ ранга, прибавка СЛ за ранг составляет минимум 1). К сожалению, Коранве не везёт: даже с его бонусом +7 в итоге получается всего 11.

Коранва: В этих хитросплетениях костей не разобраться! Понятия не имею, где у него двигатели!

Дергач: Не переживай. Сейчас мы зайдём к нему сбоку. Или подлетим? А, неважно.

Дергач пытается выполнить фигуру пилотажа для уклонения. СЛ проверки всего 11, поэтому благодаря бонусу +8 Дергач с лёгкостью преуспевает в этом. «Аметист» получает бонус +2 к КБ и ЗН до начала следующего раунда, а Дергач направляет корабль так, что тот оказывается у правого борта противника.

В Время этапа стрельбы! Вам удалось вывести «Аметист» из носового сектора обстрела некроглайдера, но у него есть гиролазер, который может стрелять в соседний сектор со штрафом. Именно так он и поступает.

Для атаки пилоту некроглайдера требуется совершить вспомогательное действие (быстрый выстрел), к которому добавляется штраф за применение орудия с широким углом обстрела. Суммарный модификатор проверки стрельбы всего +1, поэтому ведущая настроена скептически и оказывается права: итогового результата в 9 оказывается недостаточно, чтобы поразить «Аметист», ведь с учётом бонуса за уклонение его КБ равен 16.

Вотар: Наша-то ракетная установка на турели и может стрелять куда угодно! Настало время прикончить этого мертвяка!

Элиду: Секундочку, дай мне тебя немного воодушевить. Кхм. «Настало время прикончить этого мертвяка!»

В стрельбе Элиду не сильна, поэтому она совершает проверку Дипломатии со СЛ 15 в надежде дать Вотару бонус. На кости выпадает 12, и, учитывая бонус +7, это успех, поэтому бортстрелок получает +2 к своей следующей проверке.

Вотар: Золотые слова, капитан.

Пусковая установка кумулятивных ракет, которой оснащён «Аметист», — самонаводящееся орудие, поэтому Вотар проводит проверку стрельбы против ЗН некроглайдера. С помощью капитана его модификатор стрельбы возрастает до +6, что в сумме с результатом броска 16 даёт 22. Ведущая сообщает, что это попадание! Вотар бросает 4d8 для определения урона и получает 1, 3 и две 5. Благодаря Розе-5 эта 1 превращается в 2, и общий урон становится равен 15. Из-за расположения кораблей атака приходится на квадрант правого борта некроглайдера и полностью разряжает щит, нанося ему 2 урона. Оставшиеся 13 урона принимает на себя корпус корабля. Критический предел некроглайдера равен 6, поэтому звездолёт получает 2 критических повреждения! Вотар дважды бросает d%, получая 9 и 86. Реактор и система жизнеобеспечения некроглайдера начинают сбоить.

МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

10

МАГИЯ

Несмотря на то, что магия мира Starfinder неразрывно связана с технологией, она всё-таки подчиняется собственным правилам, которые не имеют отношения к какому бы то ни было оборудованию. В этой главе описан процесс сотворения заклинаний, правила сочетания магических эффектов, контрзаклинания, принцип действия особых способностей, а также подробно разобраны термины, используемые в описаниях заклинаний (которые начинаются на стр. 340).

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда ваш персонаж творит заклинание, он собирает магическую энергию, пронизывающую Вселенную, и использует её для создания определённого эффекта. Вне зависимости от того, играете ли вы мистиком, техномантом или получили способность управлять магической энергией каким-то другим путём, заклинания всегда сотворяются одним и тем же образом. Сотворённое заклинание всегда имеет очевидный и заметный окружающим существам эффект: тайно сотворить заклинание нельзя. Если вас интересует сотворение псевдозаклинаний, обратитесь к разделу «Псевдозаклинания» на стр. 262.

Выбор заклинания

В первую очередь вы должны решить, какое именно заклинание хотите сотворить. В разделе «Заклинания» в описании вашего класса указано, заклинания из списков каких классов вы можете использовать, какое количество заклинаний вам известно, а также на каких уровнях вы сможете изучить новые. Кроме этого, вы можете получить заклинания из других источников, в этом случае описание источника содержит всю необходимую информацию.

Для сотворения вы можете выбрать любое известное вам заклинание, если вы способны творить заклинания этого или более высокого круга. Вы можете сотворить нужное вам заклинание сколько угодно раз, пока не исчерпаете свой дневной лимит на сотворение заклинаний этого круга (ячейки заклинаний). В описании класса подробно описано, как выбрать заклинания, которыми персонаж сможет в дальнейшем пользоваться.

Круг заклинания, уровень заклинателя и ячейки заклинаний

После выбора заклинания обратите внимание на его круг и определите уровень заклинателя (УЗ), который будете использовать при сотворении заклинания. Круг заклинания определяет уровень в классе персонажа, по достижении которого возможно сотворение заклинания. В случае заклинаний с переменным кругом круг заклинания определяет его эффект (см. «Заклинания с переменным кругом» ниже).

С другой стороны, УЗ при сотворении заклинания влияет на многие эффекты заклинания, чаще всего — на его дистанцию и длительность. В следующих разделах более подробно описаны УЗ и круги заклинаний.

Некоторые правила, изложенные в этой главе, содержат понятие «ячейки заклинаний». Количество ячеек заклинаний круга — дневной лимит на сотворение заклинаний этого круга (подробнее о восстановлении ячеек заклинаний можно прочесть в разделе «Восстановление ежедневных способностей и заклинаний» на стр. 262).

Когда в правилах указано, что у вас должна быть доступная ячейка заклинания, это означает, что вы не должны были полностью израсходовать свой дневной лимит заклинаний этого круга. Когда в правилах указано, что вы теряете ячейку заклинания или что заклинание тратится впустую, это означает, что заклинание было израсходовано, но эффекта не произвело.

Круг заклинания

Круг заклинания отображает силу заклинания. В описании заклинания его круг указывается справа от символа класса заклинания и может отличаться в зависимости от класса. Например, одно и то же заклинание может иметь 2 круг для мистика и 3 — для техноманта. В некоторых случаях вместо номера круга указан прочерк: это означает, что доступ к заклинанию можно получить только при помощи классовой особенности, а посредством обычных способов изучить его нельзя.

В отличие от УЗ, который вы можете намеренно понизить, круг заклинания остаётся неизменным, если это не заклинание с переменным кругом.

Заклинания с переменным кругом

Эффект заклинания с переменным кругом зависит от выбранного при сотворении круга. В описании такого заклинания его круг указан в виде числового диапазона (например, «1–6»), а также описано, как именно эффекты заклинания изменяются для каждого возможного выбранного круга.

Когда вы изучаете заклинание с переменным кругом, вы получаете способность творить его и как заклинание того круга, для которого изучили, и как заклинание всех более низких кругов из диапазона. Разберём это на примере. Кескодай — мистик 9 уровня, знающий заклинание *мистическое исцеление* 2 круга (заклинание с переменным кругом, которое может быть сотворено в диапазоне от 1 до 6 круга). Кескодай может сотворить *мистическое исцеление* как заклинание 1 или 2 круга. Его УЗ при сотворении равен 9 вне зависимости от выбранного круга. Кескодай не может сотворить *мистическое исцеление* как заклинание 0 круга (потому что у этого заклинания не существует варианта для 0 круга) или 3 круга (потому что ему неизвестно *мистическое исцеление* 3 круга). Эффект сотворённого Кескодаем *мистического исцеления* указан в описании заклинания и зависит от круга, который был выбран при сотворении.

Если вы знаете заклинание с переменным кругом и впоследствии изучаете его снова как заклинание более высокого круга, вы можете немедленно выбрать новое известное заклинание, чтобы заменить низкоуровневый вариант. Например, когда Кескодай станет мистиком 10 уровня, он сможет выбрать для изучения *мистическое исцеление* 4 круга. После этого он немедленно должен выбрать новое известное заклинание 2 круга, которым заменит ранее известное *мистическое исцеление* 2 круга. Теперь персонаж сможет творить *мистическое исцеление* как заклинание 1, 2, 3 или 4 круга.

Уровень заклинателя

Сила заклинания зачастую зависит от уровня заклинателя (УЗ), который его творит. В большинстве случаев УЗ персонажа равен сумме его уровней в классах заклинателей. Если у персонажа есть уровни только в одном из классов заклинателей, его УЗ равен уровню в этом классе.

При желании вы можете сотворить заклинание, намеренно понизив его УЗ, но не ниже УЗ, минимально необходимого для сотворения заклинания данного круга. Все эффекты заклинания при этом соответствуют одному и тому же пониженному УЗ. Если вы решили снизить УЗ при сотворении заклинания, вы должны объявить об этом до принятия прочих решений по поводу эффектов заклинания. Когда заклинание сотворено, его эффект рассчитывается исходя из УЗ, использованного при сотворении заклинания. УЗ влияет на многие параметры заклинания.

Если некое обстоятельство, классовая особенность или иная особая способность изменяет ваш УЗ, это изменение касается не только эффектов заклинания (дистанции, длительности и урона), но и проверок УЗ, которые проходите вы (см. ниже), а также СЛ проверок, связанных с УЗ (например, СЛ рассеивания магии).

Проверки УЗ

Иногда правила будут требовать от вас пройти проверку УЗ (например, при преодолении УкМ существа). Для этого вы бросаете 1d20 и прибавляете к выпавшему значению свой УЗ.

Концентрация и прерванные заклинания

Чтобы успешно сотворить заклинание, нужно сконцентрироваться. Длительность концентрации указана в описании заклинания в разделе «Время сотворения». Противники могут прервать сотворение заклинания одним из описанных ниже способов.

При сотворении заклинания вы отвлекаетесь от обеспечения своей безопасности, провоцируя внеочередные атаки противников, контролирующих клетку, на которой вы находитесь, если в описании заклинания не указано обратное. Подробнее о внеочередных атаках можно прочесть на стр. 248.

Обычно вы можете сконцентрироваться в любой, даже самой отвлекающей ситуации, но, если при сотворении заклинания вы получили урон от успешной атаки, нацеленной на ваш КБ, или провалили испытание против наносящего урон эффекта, заклинание тратится впустую. Вы оказываетесь наиболее уязвимы, если время сотворения заклинания равно 1 раунду или более или если противник реагирует на вашу попытку сотворить заклинание (например, если вы подверглись внеочередной или подготовленной атаке). Если же вы получаете продолжительный урон (например, от кровотечения или стоя в огне), это совершенно не отвлекает вас от сотворения заклинаний.

Если вы творите заклинание, эффекты которого неприменимы в текущей ситуации, оно не срабатывает и тратится впустую. Примером подобной ситуации может послужить попытка сотворить заклинание, действующее только на гуманоидов, на негуманоидное существо.

Концентрация в трудных условиях

Заклинание будет потрачено впустую, если попытаться сотворить его в обстановке, делающей сотворение заклинаний невозможным. Обычно вы можете творить заклинания в плохую погоду или когда ваш звездолёт маневрирует, но это оставляется на усмотрение ведущего. В случае же необычно резкой тряски (например, в эпицентре землетрясения) или в экстремальных погодных условиях (таких, как ураган), вы не сможете сконцентрироваться для сотворения заклинаний. Подробнее об окружающих условиях и их эффектах можно прочесть на стр. 394.

Результат заклинания

Чтобы подробнее узнать о дистанции, целях и других параметрах, обратитесь к описаниям заклинаний на стр. 340–385, содержащим всю необходимую информацию. Когда вы определили, какие существа, предметы или области подверглись действию заклинания и насколько успешно они прошли испытания (если они были), вы можете применить результат заклинания. Эффекты заклинания зависят от школы, к которой оно принадлежит (см. стр. 332–333, раздел «Школа и дескриптор»). Распространённые эффекты заклинаний описаны в разделе «Определение эффектов» на стр. 268 и далее.

Атака

Использование некоторых заклинаний считается атакой. К ним относятся любые чары, подразумевающие агрессивное воздействие на противника в бою, даже те, что не наносят урона как такового. Если вы проводите проверку атаки, чтобы определить, попало заклинание в цель или нет, считается, что вы совершаете атаку.

Даже безвредный или положительный для некоторых попавших под его действие эффект будет считаться атакой, если хотя бы одному существу этим заклинанием будет причинён вред. Атаками также считаются все заклинания, которые заставляют противников проходить испытания (не являясь при этом безвредными), наносят урон, причиняют иной вред или мешают.

Воскрешение мёртвых

Магия и технология могут вернуть погибшего персонажа к жизни. При воскрешении существа из мёртвых магия находит его душу и возвращает её в тело.

Отрицательные уровни: существо, воскрешённое заклинанием *возвращение к жизни*, обычно получает 2 постоянных отрицательных уровня (см. стр. 252, где подробно описаны отрицательные уровни). Эти уровни налагают штрафы на большую часть проверок, снять их можно заклинанием *восстановление* или подобным.

Из этого правила есть исключение: если в момент смерти персонаж был 1 или 2 уровня (в случае чудовища — КО 2 или ниже), вместо получения отрицательных уровней при воскрешении его значение Выносливости навсегда снижается на 2 (в случае чудовища — модификатор Выносливости навсегда снижается на 1).

Предотвращение воскрешения: враги могут предпринять некоторые меры, способные сильно затруднить процесс возвращения к жизни павшего персонажа. Так, в отсутствие тела погибшего невозможно применить заклинание *возвращение к жизни*. Кроме этого, если душа умершего существа каким-то образом захвачена, его нельзя воскресить, поскольку заклинание *возвращение к жизни* и другая подобная магия требует возвращения души в тело.

Принудительное воскрешение: существо нельзя вернуть к жизни, если оно само того не пожелает. Душе всегда становится известно мировоззрение персонажа, который пытается её воскресить, и божество, которому он поклоняется (если таковое имеется), что может явиться причиной нежелания души возвращаться обратно в тело.

Сочетание магических эффектов

Заклинания и магические эффекты обычно работают согласно описанию, вне зависимости от того, сколько других заклинаний или магических эффектов воздействует на ту же область пространства или на ту же цель. Если в описании заклинания не сказано обратное, считайте, что ни одно из заклинаний не влияет на срабатывание и действие любых других чар. Впрочем, существует и несколько общих правил взаимодействия некоторых магических эффектов.

Дублирующие эффекты

Эффекты заклинаний, обеспечивающие бонусы или штрафы к атакам, урону, испытаниям и другим параметрам, обычно не складываются с эффектами того же заклинания, если воздействуют на один и тот же параметр. Более того, два бонуса одного типа не складываются, даже если их дают два разных заклинания или эффекта (см. «Бонусы» на стр. 266). Тем не менее урон от нескольких наносящих урон заклинаний всегда суммируется.

Эффекты различной силы

Если на цель или область воздействуют два и более одинаковых эффекта заклинания с разной силой (например, одно заклинание даёт устойчивость к огню 5, а другое — устойчивость к огню 10), применяется только самое сильное из них. Если ранее сотворённое заклинание имеет большую длительность, чем новое сотворённое заклинание с таким же эффектом, то, когда новое заклинание перестаёт действовать, действие старого возобновляется и продолжается, пока его длительность не подойдёт к концу.

Одновременные эффекты ментального контроля

Иногда количество эффектов ментального контроля, применённых к одной цели, просто не имеет значения — например, если заклинания лишают цель возможности действовать. Например, существо под действием заклинания *паралич (гуманоид)* нельзя заставить двигаться заклинанием *подчинение гуманоида*, потому что эффект заклинания *паралич (гуманоид)* не даёт существу перемещаться.

Во всех остальных случаях эти эффекты просто влияют одновременно. Скажем, если разум существа находится под ментальным контролем сразу двух или более заклинателей, оно в меру своих способностей будет подчиняться приказам каждого из них в соответствии с эффектами сотворенных ими заклинаний.

Если существо одновременно получит противоречащие друг другу приказы, заклинатели должны пройти встречную проверку Харизмы — существо подчинится победителю.

Контрзаклинания и отмена эффекта

Некоторые заклинания можно сотворить в качестве контрзаклинания для нейтрализации определённых заклинаний, о чём указано в их описании. Например, можно сотворить *замедление* для нейтрализации *ускорения*. Эффект аналогичен применению *рассеивания магии* как контрзаклинания (см. стр. 370), за тем лишь исключением, что не нужно проходить проверку УЗ: если цель находится в пределах дистанции, заклинание автоматически нейтрализуется и не производит эффекта.

Во многих случаях в описании таких заклинаний сказано, что они отменяют друг друга. Это значит, что успешное сотворение одного заклинания на цель, находящуюся под воздействием эффекта другого, отменяет его эффект, причем эффект первого заклинания также не вступает в силу.

Особые способности

Некоторые классы и существа могут применять особые способности, многие из которых работают аналогично заклинаниям. Особая способность — это либо псевдозаклинание, либо сверхъестественная или экстраординарная способность. Подробнее об особых способностях можно прочесть на стр. 262.

Описание заклинаний

Все заклинания Starfinder описаны по стандартной схеме, пример которой приведён ниже. Все разделы описания заклинания подробно разобраны в соответствующих параграфах, расположенных в порядке упоминания в описании и включающих все необходимые ссылки на более подробную информацию. Для полноты структуры приведены все возможные разделы, используемые в описаниях заклинаний, но для каждого конкретного заклинания часть из них может отсутствовать. В примере также указаны типичные для большинства заклинаний формулировки или краткая информация о том, что обычно указывается в данном разделе.

Заклинания мистика

Заклинания техноманта

Название заклинания

Школа: название школы [дескриптор].
Время сотворения: действие или время.
Дистанция: на себя, касание или расстояние.
Область: форма и размеры области (Ф).
Эффект: эффект заклинания, если оно действует не на область и не на цели.
Цель: одно или несколько существ.
Длит.: длительность в раундах, минутах или часах (П).
Испытание: нет, ослабляет, отменяет.
Устойчивость к магии: да или нет.
Далее описывается действие заклинания.

Название

Первая строчка в описании любого заклинания — это его наиболее общеупотребительное название.

Название заклинания обычно указывает на его эффекты или принцип действия.

Круг заклинания

Для каждого класса, имеющего доступ к этому заклинанию, справа от символа класса указан его круг (обычно это число от 0 до 6 — показатель относительной мощности заклинания).

В случае заклинаний с переменным кругом он указан в виде диапазона значений. См. «Круг заклинания» и «Заклинания с переменным кругом» на стр. 330.

Школа и дескриптор

Сразу под названием заклинания указана школа магии, к которой относится это заклинание. Почти любое заклинание

принадлежит к одной из восьми школ магии. Каждая школа — это группа заклинаний со схожим принципом работы. В редких случаях заклинание использует силу всех магических школ, и в разделе школы у него написано «универсализм».

Многие заклинания имеют один или более дескрипторов, указывающих, как данное заклинание будет взаимодействовать с другими заклинаниями и эффектами, а для некоторых дескрипторов существуют отдельные правила. См. «Дескрипторы» на стр. 268.

Школа воплощения

Заклинания этой школы могут создавать различные предметы, существ и энергию (в том числе и целительную) или перемещать их с места на место. Для сотворения заклинания требуется свободный от препятствий участок поверхности, способный выдержать вес воплощённого предмета или существа. Существа и предметы не могут появиться внутри другого предмета или существа. Они должны возникнуть в пределах дистанции заклинания, но не обязаны оставаться там.

Школа иллюзии

Заклинания школы иллюзии призваны обманывать восприятие и смущать умы других существ. Они заставляют видеть и слышать то, чего на самом деле нет, не замечать существующее и вспоминать то, чего никогда не было. При обычных обстоятельствах иллюзии создают сенсорные стимулы, аналогичные по принципу действия голограммам.

Разоблачение иллюзий: существа, сталкивающиеся с иллюзией, обычно не получают возможности пройти испытание и распознать её истинную природу, пока не сумеют тщательно её изучить или вступить с ней во взаимодействие, что обычно требует сосредоточиться на ней как минимум в качестве сопутствующего действия.

Успешно пройденное испытание вскроет ложную природу иллюзии (но существо будет продолжать наблюдать визуальную иллюзию как полупрозрачную и едва различимую).

Проваленное испытание означает, что персонаж не сумел заметить подвох. Персонажу, который получил очевидное доказательство нереальности иллюзии, прохождение испытания для её разоблачения не требуется. Если хотя бы один из наблюдателей успешно разоблачает иллюзию и сообщает об этом своим товарищам, каждый из них получает возможность пройти испытание с бонусом +4.

Школа некромантии

Некромантия манипулирует силами смерти, жизни и не-жизни. Ряд заклинаний этой школы связан с нежитью.

Школа очарования

Заклинания этой школы воздействуют на разум цели, влияя на её поведение или полностью его контролируя. Все они являются воздействующими на разум эффектами и имеют дескриптор «разум».

Большая часть заклинаний этой школы относится либо к чарам обольщения, либо к чарам принуждения и имеет соответствующий дескриптор. См. «Дескрипторы» на стр. 268.

Школа превращения

Заклинания этой школы изменяют свойства существ, предметов и явлений окружающей среды.

Школа преграждения

Школа преграждения специализируется на защитных заклинаниях. Если заклинание школы преграждения создает барьер против определенных существ, такой барьер нельзя использовать как стену для отталкивания этих существ. Попытавшись приблизиться к такому существу, вы ощутите несильное, но явное сопротивление со стороны барьера. Если вы проигнорируете его и двинетесь дальше, заклинание просто рассеется, даже если должно было продолжать действовать и его длительность не истекла.

Школа прорицания

Заклинания этой школы позволяют раскрывать тайны давно забытого прошлого, предсказывать будущее, находить скрытое и видеть сквозь обманчивые покровы магии. В большинстве случаев любая попытка использования заклинаний этой школы для получения информации о событиях во время Разрыва обречена на провал.

Школа разрушения

Заклинания школы разрушения манипулируют магической энергией и незримыми источниками силы. Иначе говоря, эти заклинания создают нечто из ничего при помощи чистой магии. Многие из них весьма зрелищны и чрезвычайно разрушительны. Эффекты заклинаний этой школы обычно проявляются в виде различных видов энергии, а в некоторых случаях заклинатель сам может выбрать тип энергии, о чём сказано в описании заклинания.

Время сотворения

Сотворение большинства заклинаний требует одного основного действия. В некоторых случаях, однако, может потребоваться целый раунд, а то и больше, но ряд особых способностей позволяет персонажу использовать для сотворения заклинания сопутствующее действие. Некоторые заклинания можно сотворить в качестве ответного действия, но их эффект обычно сильно ограничен — примером такого заклинания может послужить *полёт* 1 круга.

Пока вы творите заклинание со временем сотворения в 1 раунд или более, вы должны успешно поддерживать концентрацию как минимум до момента непосредственно перед вашим ходом в следующем раунде. Если концентрация нарушится или вы совершите любое другое действие (даже ответное) до завершения сотворения, заклинание будет потрачено впустую.

Обратите внимание, что такие параметры, как цель заклинания, его дистанция, эффект, область действия и тому подобное, вы задаете лишь в самом конце сотворения — непосредственно перед срабатыванием.

1 раунд: если указано, что для сотворения заклинания нужен 1 раунд, то требуется действие полного хода. Если вы успешно сотворите это заклинание, оно сработает непосредственно перед началом вашего следующего хода, после чего вы сможете действовать как обычно.

1 минута: если для сотворения заклинания нужна 1 минута, заклинание срабатывает также перед началом вашего хода, но только по прошествии 1 минуты (10 раундов) — все это время в каждый свой ход вы должны тратить действие полного хода на сотворение данного заклинания. Помните, что все эти действия должны следовать друг за другом из раунда в раунд без перерыва, иначе заклинание будет потрачено впустую.

Дистанция

Этот параметр заклинания определяет, на каком расстоянии от заклинателя оно может сработать. См. «Дистанция» на стр. 269.

Область, цели и эффект

В зависимости от эффекта, который должно произвести заклинание, вам нужно выбрать, на кого или где оно подействует. В описании заклинания указано, кто или что может стать его целью или на какую область может воздействовать его эффект.

Цели

При сотворении некоторых заклинаний следует указать конкретную цель или цели, которыми могут быть как предметы, так и существа — это уточняется в описании заклинания. Заклинатель должен иметь возможность видеть цель или коснуться её (при условии, что заклинание не требует проверки атаки, см. «Заклинания с проверкой атаки» далее). Вы не обязаны выбирать цель заклинания до тех пор, пока процесс сотворения заклинания не будет завершен.

Если целью заклинания является сам заклинатель (в строке «Дистанция» указано «на себя»), он не проходит испытания против этого заклинания, а его УкМ не принимается в расчет — в описании таких заклинаний соответствующие строки просто опущены.

Для некоторых заклинаний в качестве целей можно выбирать только добровольцев или находящихся без сознания существ. Выразить свое желание существо может в любой момент (даже если идет чужой ход или оно застигнуто врасплох). Если существо не может двигаться или беспомощно, но находится в сознании, оно всё равно может выразить своё нежелание. Некоторые заклинания действуют только на «живых существ», к которым относятся все существа, кроме конструкций и нежити (искусственные создания, не являющиеся конструкциями и нежитью, считаются для таких заклинаний живыми). Существа неподходящего типа, находящиеся в области действия заклинания, не учитываются при определении количества попавших под действие заклинания.

Ряд заклинаний позволяет выбирать в качестве цели другие категории существ и вещей — например, конструкции, трупы или предметы. Заклинание работает точно так же, как если бы было применено на существо, при этом учитывается УкМ цели (если она есть). Подробнее об этом можно прочесть на стр. 265.

Некоторые заклинания позволяют перенаправлять свой эффект от цели к цели или перемещать область действия заклинания. Это требует совершения сопутствующего действия и не провоцирует внеочередных атак.

Заклинания с проверкой атаки: для попадания некоторых заклинаний в цель требуется совершить проверку атаки. Наличие линии видимости при этом не обязательно, но цель должна находиться на линии досягаемости (см. стр. 270). Подобные заклинания имеют шанс нанести критический удар подобно оружию и при успехе удвоить свой урон. Если у такого заклинания указана длительность, она относится к эффекту, который это заклинание оказывает при попадании, а не продолжительности самой атаки.

Эффект

Некоторые заклинания призывают или создают что-то, а не воздействуют на то, что уже есть. При сотворении такого заклинания вы должны указать место, где появится то, что вы призываете или создаете, для этого нужно либо видеть место, либо точно его определить. Помните, что дистанция заклинания определяет лишь то, на каком расстоянии от заклинателя может проявиться эффект заклинания, — если этот эффект (скажем, призванное существо) подвижен, его последующие перемещения не ограничиваются дистанцией заклинания. Для большей ясности в описании некоторых заклинаний есть раздел «Эффект», в котором указаны тип или размер создаваемого эффекта.

Область

Некоторые заклинания воздействуют на определенную область. Иногда эта область описывается особым образом, но в большинстве случаев она относится к одной из стандартных: взрыв, облако или эманация в форме конуса, линии, сферы или цилиндра (см. стр. 271). Область действия может быть формируемой, в таком случае после описания области указывается «(Ф)».

Вне зависимости от формы области вы выбираете только начальную точку, из которой будет распространяться эффект заклинания, но не можете указывать, на кого (или на что) это заклинание подействует, а на кого нет: оно будет воздействовать на все доступные цели в области действия. Чтобы выяснить, окажется ли то или иное существо в области действия эффекта, подсчитайте расстояние в клетках от начальной точки до него, как если бы вы подсчитывали дальность перемещения существа или расстояние для стрельбы из дистанционного оружия. Единственное отличие состоит в том, что в данном случае расстояние рассчитывается не между центрами клеток, а между пересечениями границ клеток поля. Вы можете считать это расстояние и по диагонали, но помните, что каждая вторая диагональ считается за две клетки. Клетка является частью области действия заклинания, если в область включена её дальняя (от начальной точки) граница. Если же в область включена только ближняя от точки граница клетки, эффект заклинания на клетку не распространяется.

Иное: область действия заклинания может иметь уникальную форму, параметры которой приведены в описании заклинания.

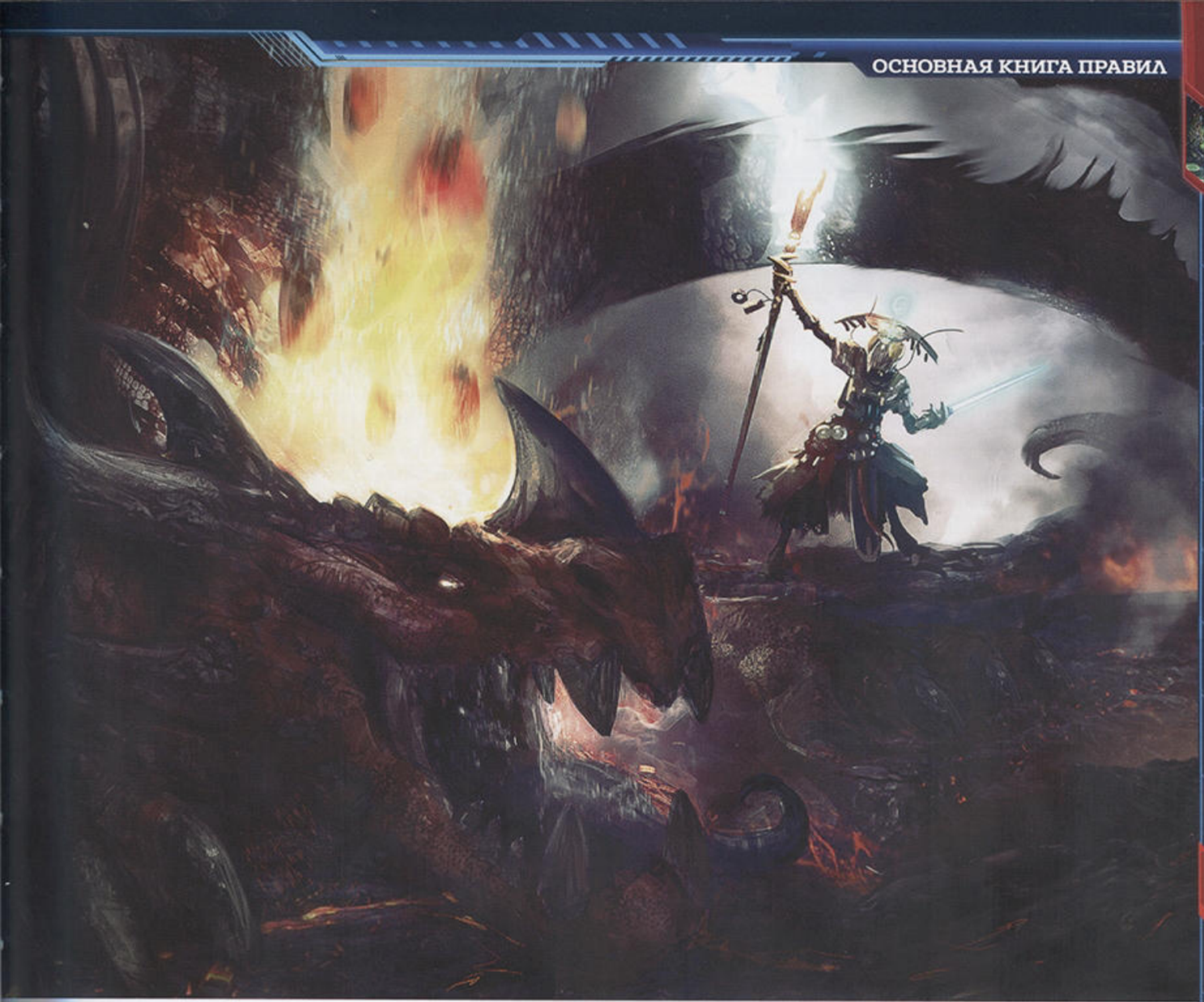
Длительность

Этот параметр указывает, настолько долго действует заклинание. Если в строчке, описывающей длительность заклинания, стоит «(П)», оно является прекращаемым. См. раздел «Длительность» на стр. 269.

Цели, эффекты и области: если заклинание оказывает воздействие непосредственно на существо, это воздействие сохраняется, невзирая на перемещения существа. Если заклинание создает эффект, он может быть как подвижным, так и неподвижным. Эффект может быть уничтожен до того, как истечет отпущенное ему длительностью заклинания время, в противном же случае он действует на всем протяжении длительности. Если заклинание воздействует на определенную область, оно остаётся в пределах области до тех пор, пока не истечет длительность. Существа попадают под действие такого заклинания, войдя в область действия, но эффекты заклинания тут же перестают действовать на существо, покинувшее область.

Испытание

Как правило, если заклинание причиняет вред, оно позволяет своим жертвам пройти испытание, чтобы избежать или ослабить его. Строка «Испытание» в описании заклинания указывает, какое испытание (Воли, Реакции или Стойкости) нужно пройти,



и описывает влияние успешного испытания, включая испытания для предметов и безвредных эффектов. Чаще всего успешное испытание отменяет эффект заклинания, снижает получаемый урон вдвое, ослабляет эффект заклинания или позволяет разоблачить иллюзию (см. «Школа иллюзии» на стр. 333).

В разделе «Заклинания» в описании вашего класса рассказано, как рассчитывать СЛ испытаний для ваших заклинаний. Подробнее об испытаниях можно прочесть на стр. 241.

Устойчивость к магии

Устойчивость к магии (УкМ) — это особая защитная способность, похожая по принципу действия на класс брони, но действующая не против оружия, а против магических атак. Если ваше заклинание воздействует на существо, обладающее УкМ, пройдите проверку УЗ (1d20 + УЗ). Заклинание подействует на это существо, только если результат проверки окажется равен значению УкМ или превысит его.

Эта строка (наряду с описанием самого заклинания) указывает, как именно УкМ защищает от этого заклинания. Нередко бывает так, что УкМ действует, если существо является непосредственной целью заклинания, но не срабатывает, если существо входит в область уже действующего заклинания.

Пометки «(предмет)» и «(безвредно)» означают то же, что и в случае с испытаниями (см. стр. 242). Если персонаж, обладающий УкМ, хочет, чтобы полезное заклинание воздействовало на него безо всяких помех, он может добровольно приостановить действие УкМ в качестве основного действия.

Подробнее об УкМ можно прочесть на стр. 265.

Описание

Этот раздел описывает действие заклинания. Если в одной из предыдущих строк стоит «см. описание», подробности стоит искать именно в этом разделе.

Списки заклинаний

Персонажи игры Starfinder могут пользоваться десятками заклинаний. Эта глава содержит списки чар мистика и техноманта. Если после названия заклинания стоит буква «Р», это означает, что для его применения требуется потратить ПР.

Порядок описания: списки заклинаний приводятся в алфавитном порядке, с краткими описаниями отдельно для каждого из них. Если название заклинания начинается со слов «низший», «высший» или «массовый», то его место в алфавитном списке определяется по второму слову в названии.

Уровень заклинателя: сила чар часто зависит от уровня заклинателя (УЗ). УЗ равен сумме уровней персонажа в классах заклинателей. Если у существа нет классов, то обычно его УЗ равен КО (или 1, если КО существа меньше 1).

Слово «уровень» в кратких описаниях заклинаний всегда обозначает именно УЗ.

ЗАКЛИНАНИЯ МИСТИКА

0 КРУГ

Загробные слова: заставляет труп бормотать.
Мелкие фокусы: совершает различные мелкие фокусы.
Обнаружение магии: позволяет обнаружить заклинания и магические предметы в пределах 60 футов.
Обнаружение недуга: позволяет обнаружить в существе или предмете болезнь, проклятие, яд или аналогичный недуг.
Первая помощь: стабилизирует существо при смерти.
Призрачный звук: создает иллюзорные звуки.
Психокинетическая рука: позволяет передвигать предмет весом 1 или меньше при помощи телекинеза.
Ступор: гуманоид с КО 3 или ниже впадает в ступор на 1 раунд.
Телекинетический снаряд: позволяет телекинетически метнуть предмет, нанося ему и цели 1d6 урона.
Телепатическое сообщение: позволяет телепатически отправить короткое сообщение и услышать краткие ответы на него.
Утомление: утомляет цель.

1 КРУГ

Замешательство, низшее: живое существо впадает в замешательство на 1 раунд.
Защитная оболочка: окружает цели оболочкой, внутри которой поддерживаются пригодные для жизни условия.
Избавление, низшее: избавляет существо от состояния незначительной тяжести.
Изменение облика: меняет вашу внешность.
Мистическое исцеление: восстанавливает живому существу ПЗ в количестве 1d8 + модификатор вашей Мудрости.
Обнаружение мыслей: позволяет читать поверхностные мысли.
Обнаружение радиации: позволяет обнаруживать радиацию в пределах 120 футов.
Общий язык: позволяет цели заклинания говорить на выбранных языках и понимать их.
Огонёк-союзник: создаёт светящуюся сферу, отвлекающую врагов.
Опознание: +10 к попыткам опознания магических и технологических предметов.
Острые чувства: даёт существу сумеречное зрение и +2 к проверкам Внимания.
Отражающая броня: позволяет отразить урон обратно в противника.
Приворот (гуманоид): один гуманоид начинает относиться к вам дружелюбно.
Приказ: существо в течение 1 раунда выполняет ваш приказ.
Связь разумов: позволяет моментально передать цели информацию при помощи телепатии.
Удар по разуму: ментально наносит цели 2d10 урона.
Ужас: одно живое существо с КО 4 или ниже испугано в течение 1d4 раундов.

2 КРУГ

Взрыв силы: таранит существ в конусе и наносит им 2d6 урона силой.
Восстановление, низшее: убирает магические штрафы к характеристике или восстанавливает 1d4 урона характеристике.
Диск силы: создаёт диск, который наносит цели 3d6 урона силой и рикошетит в другие цели, нанося 2d6 урона силой.
Избавление: избавляет существо от состояния средней тяжести.
Место истины: в области действия становится сложно солгать.
Мистическое исцеление: восстанавливает живому существу ПЗ в количестве 3d8 + модификатор вашей Мудрости.
Ночное зрение: позволяет видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.
Облако тумана: создает туман, ухудшающий видимость.
Паралич (гуманоид): парализует гуманоида на 1 раунд за 1 УЗ.
Паучьи лапы: позволяет ходить по стенам и потолку.
Предвидение[Р]: позволяет узнать, принесет ли некое действие пользу или вред.
Причинение боли: существо испытывает жуткую боль, получая –2 к проверкам характеристик, атак и навыков.
Состояние: отслеживает состояние и местоположение союзников.
Ступор (чудовище): живое существо с КО 5 или ниже впадает в ступор на 1 раунд.
Увидеть невидимое: позволяет видеть невидимые предметы и существ.
Удар по разуму: ментально наносит цели 4d10 урона.
Ужас: существа с КО 4 или ниже испуганы в течение 1 минуты.
Управление нежитью: вынуждает неживое существо подчиняться приказам.
Щит для другого[Р]: вы получаете половину урона, нанесённого ПЗ цели, вместо неё.

3 КРУГ

Внушение: принуждает цель действовать определённым образом.
Глубокий сон: погружает в сон существ с суммарным КО 8 и менее.
Голографическая память: позволяет извлечь воспоминание существа и воспроизвести его в виде голограммы.
Замедление: одно существо за 1 УЗ передвигается и действует медленнее.
Исцеление от недуга: нейтрализует яды, проклятия, заражение, болезни и прочие недуги существа.
Мистическое исцеление: восстанавливает живому существу ПЗ в количестве 5d8 + модификатор вашей Мудрости.
Нейронный импульс: на 1 раунд приводит всех существ в пределах 20 футов в состояние шока.
Обессиливающий луч: испускает луч, обессиливающий цель.
Облучение: облучает область действия пагубной радиацией.
Полиглот: позволяет говорить на любых языках и понимать их.
Приворот (чудовище): одно чудовище относится к вам дружелюбно в течение 1 дня за 1 УЗ.
Проклятие: –4 к атакам, испытаниям и проверкам или потеря возможности действовать с вероятностью 50%.
Психокинетическое удушение: цель не может двигаться и получает 3d8 урона за раунд.
Разговор с мертвым: заставляет труп ответить на 6 или менее вопросов.
Рассеивание магии: отменяет действие одного заклинания или магического эффекта.
Удар по разуму: ментально наносит цели 7d10 урона.
Ужас: цели с КО 8 или ниже в конусе впадают в панику на 1 минуту.
Укрепление брони, низшее: цель получает СУ 5/— или устойчивость 5 к двум выбранным типам энергии.
Ускорение: одно существо за 1 УЗ передвигается и действует быстрее.
Яснослышание/ясновидение: позволяет вам видеть или слышать на расстоянии в течение 1 минуты за 1 УЗ.

4 круг

Возвращение: отправляет существо на его родной план.
Восстановление°: снимает отрицательные уровни и восстанавливает потерянные пункты характеристик.
Выявление лжи: раскрывает намеренную ложь.
Замешательство: заставляет существ действовать случайным образом в течение 1 раунда за 1 УЗ.
Защита от смерти: цель становится невосприимчива к негативной энергии и отрицательным уровням и получает +4 к испытаниям против заклинаний и эффектов с дескриптором «смерть».
Зондирование памяти: позволяет получить доступ к воспоминаниям и знаниям цели.
Истощение: цель луча получает 2 отрицательных уровня.
Космический вихрь: вихрь наносит 4d6 урона и сбивает существ с ног.
Мистическое исцеление: восстанавливает живому существу ПЗ в количестве 12d8 + модификатор вашей Мудрости или возвращает к жизни только что убитое существо.
Оживление мертвецов: превращает трупы в покорную нежить.
Паралич (чудовище): парализует одно живое существо.
Потусторонний слуга: удерживает экстрапланарное существо с КО 4 или ниже, пока оно не выполнит поручение.
Прорицание°: даёт полезный совет касательно планируемых действий.
Реинкарнация: возрождает умершего в новом случайном теле.
Телепатическая связь: позволяет союзникам мысленно общаться.
Удар по разуму: ментально наносит цели 10d10 урона и утомляет её.
Ужас: все цели в конусе впадают в панику на 1 минуту.
Укрепление брони: цель получает СУ 10/– или устойчивость 10 к трём выбранным типам энергии.
Устранение радиации: избавляет предмет или существо от эффектов радиации.

5 круг

Возвращение: отправляет существ с суммарным КО, не превышающим ваш УЗ + 2, на их родные планы.
Возвращение к жизни: оживляет умершего не более одного дня тому назад за 1 УЗ.
Волна усталости: несколько целей становятся утомлёнными.
Единение с природой: предоставляет сведения о местности в пределах 1 мили за 1 УЗ.
Избавление, высшее: избавляет существо от всех пагубных состояний.
Манипуляция памятью: изменяет 5 минут воспоминаний цели.
Мистическое исцеление: восстанавливает живому существу ПЗ в количестве 16d8 + модификатор вашей Мудрости или возвращает к жизни только что убитое существо.
Мистическое исцеление, массовое: восстанавливает ПЗ в количестве 3d8 + модификатор вашей Мудрости одному живому существу за 1 УЗ.
Нейронный импульс, высший: на 1d4 раунда приводит всех существ в пределах 20 футов в состояние шока.
Обрушение космоса: на цели заклинания обрушивается поток космических частиц, наносящих 4d6 урона огнём и 3d6 урона холодом.
Подчинение гуманоида: позволяет телепатически управлять гуманоидом.
Потусторонний слуга: удерживает экстрапланарное существо с КО 7 или ниже, пока оно не выполнит поручение.
Приказ, высший: одно существо за 1 УЗ в течение 1 раунда за УЗ выполняет ваш приказ.
Разрушение чар: избавляет от очарования, превращения и проклятия.
Рассеивание магии, высшее: отменяет действие нескольких заклинаний или магических эффектов.
Ретрокогниция: позволяет получить мысленное представление о событиях, происходивших в этом месте.
Связь с иным планом: позволяет задать вопрос экстрапланарному существу.
Слабоумие: снижает значения Интеллекта и Харизмы цели до 1.
Сокрушение черепа: наносит 18d8 урона голове живого существа.
Телепатия: позволяет ментально общаться с любыми существами в пределах 100 футов.
Удар по разуму: ментально наносит цели 15d10 урона и обессиливает её.
Укрепление защиты: до 10 существ получают СУ 5/– или устойчивость 5 ко всем типам энергии.

6 круг

Видение°: даёт ответ на вопрос о существе, месте или предмете.
Власть над гравитацией: изменяет гравитацию в области действия.
Власть над нежитью: не позволяет нежити нападать и вынуждает её подчиняться вашим приказам.
Внушение, массовое: принуждает одну цель за 1 УЗ действовать определённым образом.
Восстановление разума: восстанавливает урон, нанесённый Интеллекту, Мудрости и Харизме, потерянные пункты этих характеристик, а также избавляет от всех ментальных состояний и недугов.
Гравитационная сингулярность: сверхплотная частица затягивает в себя предметы и существ, каждый раунд нанося всем находящимся внутри неё 12d6 урона.
Истинное зрение: позволяет видеть всё, что на самом деле происходит.
Мирное пристанище: в области действия заклинания поддерживаются комфортные условия, а находящиеся в ней существа не могут атаковать или быть атакованными.
Мистическое исцеление: восстанавливает живому существу ПЗ в количестве 20d8 + модификатор вашей Мудрости или возвращает к жизни только что убитое существо.
Мистическое исцеление, массовое: восстанавливает ПЗ в количестве 5d8 + модификатор вашей Мудрости одному живому существу за 1 УЗ.
Планарный барьер: предотвращает перемещения между планами в области действия.
Планарный переход: отправляет до 8 существ на другой план.
Потусторонний слуга: удерживает экстрапланарное существо с КО 10 или ниже, пока оно не выполнит поручение.
Превращение плоти в камень: превращает цель в статую.
Причинение боли, массовое: 1 существо за 1 УЗ испытывает жуткую боль, получая –2 к проверкам характеристик, атак и навыков.
Путь в тенях: быстрое путешествие через тени.
Регенерация: отращивает существу потерянные конечности, восстанавливает 12d8 ПЗ, а также снимает бессилие и утомление.
Субъективная реальность: вы убеждаете себя в том, что одно существо или предмет — не более чем иллюзия.
Телепатическая прогулка: моментально перемещает вас к существу, с которым вы установили телепатическую связь.
Угасание жизни: немедленно убивает или наносит огромный урон 1 существу за 2 УЗ.
Удар по разуму: ментально наносит цели 17d10 урона, обессиливая её и приводя в состояние шока.
Укрепление брони, высшее: цель получает СУ 15/— или устойчивость 15 к четырём выбранным типам энергии.
Эфирная прогулка: делает вас эфирным на 1 раунд за 1 УЗ.

ЗАКЛИНАНИЯ ТЕХНОМАНТА

0 КРУГ

Мелкие фокусы: совершает различные мелкие фокусы.
Обнаружение магии: позволяет обнаружить заклинания и магические предметы в пределах 60 футов.
Обнаружение недуга: позволяет обнаружить в существе или предмете болезнь, проклятие, яд или аналогичный недуг.
Перенос заряда: переносит заряд с одного источника на другой источник такого же типа.
Пляшущие огоньки: создаёт до 4 управляемых огней.
Починка: восстанавливает 1d4 ПЗ предмету или конструкции.
Призрачный звук: создает иллюзорные звуки.
Психокинетическая рука: позволяет передвигать предмет весом 1 или меньше при помощи телекинеза.
Ступор: гуманоид с КО 3 или ниже впадает в ступор на 1 раунд.
Телепатическое сообщение: позволяет телепатически отправить короткое сообщение и услышать краткие ответы на него.
Энергетический луч: луч, наносящий 1d3 урона кислотой, огнём, холодом или электричеством.

1 КРУГ

Волшебная стрела: две стрелы наносят по 1d4 + 1 урона силой.
Волшебный засов: не позволяет открыть дверь.
Голограмма: создаёт беззвучную голограмму по вашему выбору.
Защитная оболочка: окружает цели оболочкой, внутри которой поддерживаются пригодные для жизни условия.
Изменение облика: меняет вашу внешность.
Масло: делает участок 10×10 футов или один предмет скользким.
Невидимый слуга: невидимая сила выполняет ваши приказы.
Обнаружение радиации: позволяет обнаруживать радиацию в пределах 120 футов.
Обнаружение устройств: позволяет обнаруживать заряженные технологические устройства и источники энергии в пределах 60 футов.
Опознание: +10 к попыткам опознания магических и технологических предметов.
Острые чувства: даёт существу сумеречное зрение и +2 к проверкам Внимания.
Перегрев: наносит существам в конусе 2d8 урона огнём.
Полёт: замедляет падение существ или предметов в количестве 1 за 1 УЗ.
Понимание языков: позволяет вам понимать любые языки.
Стирание: заставляет обычные или магические записи исчезнуть.
Усиление оружия: зачарованное оружие наносит дополнительный урон.
Электрошок: касание наносит 4d6 урона электричеством.

2 КРУГ

Атака микроботов: облако микроботов отвлекает существ, попавших в него.
Внедрение данных: позволяет внедрить в компьютер или систему 1 пакет данных за 1 УЗ.
Голограмма: создаёт озвученную голограмму по вашему выбору.
Зеркальное отражение: создает ваших иллюзорных двойников.
Инъекция нанороботов: касание, приводящее цель в замешательство и наносящее 4d8 урона.
Кислотная среда: дистанционная атака, наносящая цели 4d4 урона кислотой и по 5 урона в последующих раундах.
Логическая бомба: выбранный компьютер наносит 6d6 энергетического урона первому существу, которое попытается им воспользоваться и потерпит неудачу.
Невидимость: цель становится невидима на 1 минуту за 1 УЗ или пока не атакует.
Ночное зрение: позволяет видеть в темноте на расстоянии 60 футов.
Облако тумана: создает туман, ухудшающий видимость.
Паучьи лапы: позволяет ходить по стенам и потолку.
Подзарядка[Р]: восстанавливает заряд аккумулятора или устройства, способного хранить заряд.
Полёт: заставляет цель двигаться вверх или вниз по вашей воле.
Ремонт: восстанавливает 5d6 ПЗ предмету или конструкции.
Системная блокировка[Р]: запирает дверь, ёмкость или блокирует компьютерную систему.
Стук: открывает запертые или магически запечатанные двери.
Ступор (чудовище): живое существо с КО 5 или ниже впадает в ступор на 1 раунд.
Увидеть невидимое: позволяет видеть невидимые предметы и существ.
Управление нежитью: вынуждает неживое существо подчиняться приказам.

3 КРУГ

Волшебное зрение: позволяет видеть магические ауры.
Голограмма: создаёт голограмму со звуками, запахами и температурными эффектами на время вашей концентрации + 3 раунда.
Замедление: одно существо за 1 УЗ передвигается и действует медленнее.
Компьютерный вирус: заражает технологическую конструкцию болезнью.
Марево: атаки по цели этого заклинания промахиваются с вероятностью 50%.
Необнаружимость[Р]: скрывает цель от систем наблюдения и магического обнаружения.
Облучение: облучает область действия пагубной радиацией.
Огненный взрыв: наносит существам в радиусе 20 футов 9d6 урона огнём.
Определение вероятности: позволяет перебросить результат атаки, испытания или проверки.
Полёт: позволяет цели летать со скоростью 60 футов.
Полиглот: позволяет говорить на любых языках и понимать их.
Прикосновение энтропии: ваше касание обращает в прах немагический рукотворный предмет или повреждает конструкцию.
Разрядка: выводит из строя или разряжает один технологический предмет или конструкцию.
Рассеивание магии: отменяет действие одного заклинания или магического эффекта.
Укрепление брони, низшее: цель получает СУ 5/– или устойчивость 5 к двум выбранным типам энергии.
Ускорение: одно существо за 1 УЗ передвигается и действует быстрее.
Хламобот-помощник: создаёт из хлама недолговечного робота, способного применять навыки Инженерное дело, Компьютеры, Ловкость рук и Пилотирование.
Хламобот-санитар: создаёт из хлама робота, способного применять навык Медицина и оттаскивать существ без сознания в безопасное место.

Электрическая дуга: наносит 10d6 урона электричеством на 120-футовой линии.

Яснослышание/ясновидение: позволяет вам видеть или слышать на расстоянии в течение 1 минуты за 1 УЗ.

4 круг

Возвращение: отправляет существо на его родной план.

Волшебный глаз: создает невидимый глаз, летающий со скоростью 30 футов в раунд.

Голограмма: создаёт голограмму со звуками, запахами и температурными эффектами, действующую по установленному вами сценарию.

Дверь в пространстве: телепортация на короткое расстояние.

Кислотный туман: создаёт облако, наносящее 4d8 урона кислотой каждый раунд и 10 дополнительного урона.

Невидимость, высшая: цель становится невидима на 1 минуту за 1 УЗ и сохраняет невидимость, даже атакуя.

Огненная стена: наносит 2d4 урона огнём в пределах 10 футов и 1d6 урона огнём в пределах 20 футов от стены, при проходе насквозь — 5d6 урона огнём.

Оживление мертвецов: превращает трупы в покорную нежить.

Перепрошивка тела: частично превращает цель в робота, нанося 3d6 урона в раунд и замедляя её.

Полёт: позволяет цели летать со скоростью 70 футов.

Потусторонний слуга: удерживает экстрапланарное существо с КО 4 или ниже, пока оно не выполнит поручение.

Режим уничтожения: заставляет невраждебную технологическую конструкцию атаковать ваших врагов.

Режим успокоения: успокаивает враждебную технологическую конструкцию.

Силовая сфера: создает сферу, которая защищает того, кто находится внутри, но не позволяет передвигаться.

Системная перегрузка: цель заклинания с вероятностью 50% теряет любое своё действие.

Созидание: создаёт один предмет, состоящий из материалов растительного происхождения.

Укрепление брони: цель получает СУ 10/– или устойчивость 10 к трём выбранным типам энергии.

Устранение радиации: избавляет предмет или существо от эффектов радиации.

5 круг

Быстрый ремонт: конструкция или оружие восстанавливает по 2d8 ПЗ за раунд в течение 1 минуты.

Власть над машинами: позволяет телепатически управлять технологическими конструкциями в области действия.

Возвращение: отправляет существ с суммарным КО, не превышающим ваш УЗ + 2, на их родные планы.

Вытягивание тепла: наносит существам в конусе 13d8 урона холодом.

Глаза-разведчики: создает 20 летающих глаз, разведывающих для вас местность.

Голограмма: создаёт детализированную голограмму, действующую либо постоянно, либо срабатывающую при определённом условии.

Голографическая местность: создаёт большую голограмму, изображающую местность и строения.

Невольный защитник: очаровывает цель, заставляя её защищать вас в бою.

Нейронная перегрузка: ошеломляет цель на 1 минуту и наносит ей 18d8 урона.

Обманка: делает вас невидимым и создает иллюзорного двойника.

Полёт: вы можете летать со скоростью 70 футов и спешно перемещаться на дальние расстояния.

Потусторонний слуга: удерживает экстрапланарное существо с КО 7 или ниже, пока оно не выполнит поручение.

Проход сквозь стену: создаёт проход сквозь стену.

Разрушение чар: избавляет от очарования, превращения и проклятия.

Рассеивание магии, высшее: отменяет действие нескольких заклинаний или магических эффектов.

Связь с иным планом: позволяет задать вопросы экстрапланарному существу.

Силовая стена: создает прочную невидимую стену.

Созидание: создаёт один предмет, состоящий из материалов растительного или минерального происхождения.

Тайное убежище: защищает область от взглядов и тайновидения на 24 часа.

Телекинез: позволяет атаковать, перемещать предметы или бросать предметы и существ при помощи мысленного усилия.

Телепортация: мгновенно перемещает на расстояние до 2 000 миль.

Укрепление защиты: до 10 существ получают СУ 5/– или устойчивость 5 ко всем типам энергии.

6 круг

Боевой хламобот: создаёт из хлама недолговечного, но смертоносного боевого робота.

Власть над гравитацией: изменяет гравитацию в области действия.

Власть над нежитью: не позволяет нежити нападать и вынуждает её подчиняться вашим приказам.

Вуаль: меняет внешность группы существ.

Голограмма: создаёт вашего иллюзорного двойника, способного говорить и творить заклинания.

Дезинтеграция: обращает существо или предмет в прах.

Истинное зрение: позволяет видеть всё, что на самом деле происходит.

Межпланетная телепортация[P]: перемещает с одной планеты на другую.

Невидимость, массовая: цели становятся невидимы на 1 минуту за 1 УЗ или пока одна из них не атакует или не отойдёт от других слишком далеко.

Перепрошивка тела, массовая: частично превращает несколько целей в роботов, нанося 3d6 урона в раунд и замедляя их.

Планарный барьер: предотвращает перемещения между планами в области действия.

Планарный переход: отправляет до 8 существ на другой план.

Полёт: позволяет нескольким целям летать со скоростью 60 футов.

Потусторонний слуга: удерживает экстрапланарное существо с КО 10 или ниже, пока оно не выполнит поручение.

Путь в тенях: быстрое путешествие через тени.

Разрушительный резонанс: наносит 2d10 урона в раунд одиночному строению.

Разрядка, высшая: выводит из строя или разряжает несколько технологических устройств или конструкций.

Стальная стена[P]: создаёт стену с 45 ПЗ за дюйм толщины и твёрдостью 15.

Терраформирование[P]: позволяет изменить географию местности и климат.

Укрепление брони, высшее: цель получает СУ 15/– или устойчивость 15 к четырём выбранным типам энергии.

Флот теней: создаёт иллюзию атакующего флота, наносящую 3d6 колющего урона и 3d6 урона огнём всем существам в области.

Цепь разрядов: наносит 13d12 урона электричеством основной цели и десяти или менее дополнительным целям. Одно из электрических устройств основной цели выходит из строя на 1 раунд.

Эфирная прогулка: делает вас эфирным на 1 раунд за 1 УЗ.

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания в этом разделе представлены в алфавитном порядке, за исключением тех, названия которых начинаются со слов «низший», «высший» или «массовый» (см. порядок описания на стр. 335).

АТАКА МИКРОБОТОВ

Школа: воплощение [созидание].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Эффект: облако назойливых микроботов.
Длит.: концентрация + 1 раунд.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы черпаете энергию из воздуха, создавая в выбранной области облако микроботов, каждый из которых размером примерно с кулак. Облако занимает квадратную область 10×10 футов и может быть призвано на клетки, занятые другими существами. Если в облаке нет существ, микроботы преследуют и отвлекают ближайшего противника всеми доступными им способами. Микроботы имеют общее представление о том, кто является вашим противником, но управлять ими вы не можете. При наличии нескольких доступных целей облако разделяется (максимум на 4 части, 5×5 футов каждая), чтобы преследовать разные цели.

Облако (и его части) летает со скоростью 20 футов. Находясь на клетке с противником, микроботы отвлекают его: каждый раунд во время вашего хода они открывают по нему отвлекающий огонь (см. стр. 246). Кроме этого, они обеспечивают прикрывающий огонь (см. стр. 246) для каждого, кого этот противник атакует. Облако невосприимчиво к атакам: каждые несколько секунд оно производит новых микроботов, а сами они постоянно чинят себя.

БОЕВОЙ ХЛАМОБОТ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: касание.
Цель: нерабочая электроника весом не менее 1, см. текст.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы превращаете кучу технологического хлама в боевого робота, который может выслеживать противников и атаковать их.

Заклинание необходимо сотворить на выключенное и неработающее электронное оборудование общим весом не менее 1, например сломанный компьютер, нерабочие или разрозненные компьютерные детали или запчасти роботов, уничтоженного робота или любые механические или электронные компоненты в произвольном сочетании — главное, чтобы их было достаточно. Кроме этого, для создания боевого хламобота требуется один аккумулятор сверхвысокой ёмкости, который полностью разряжается во время сотворения заклинания.

Вы используете магию, технические знания и умения, чтобы собрать разрозненные запчасти воедино и превратить в умелого и агрессивного бойца. Боевой хламобот имеет небольшой размер, твёрдость 15, ПЗ в количестве, равном половине ваших максимальных ПЗ (ПЖ у хламобота нет), а его ЭКБ и ККБ равны вашему уровню техноманта + 15. Для прохождения испытаний против нацеленных на него заклинаний и других эффектов хламобот использует ваши модификаторы испытаний. Его наземная скорость составляет 30 футов, скорость полёта — 15 футов (средняя манёвренность). Для нацеленных на него заклинаний и эффектов он считается конструкцией с подтипами «магический» и «технологический».

Считается, что у хламобота есть черты Убийственная меткость и Боевой манёвр+ (захват, сбивание с ног, таран), а БМА равен вашему уровню техноманта + 6. У хламобота четыре руки, в одной из которых он держит особый виброклинковый кинжал (аналогичен дуэльному вибромечу, но наносит 6d8 + 6 урона), а во второй — особый легкий лазерный пистолет (аналогичен лазерному пистолету «Корона», но наносит 6d6 урона). Урон особого вооружения хламобота отличается от урона обычных аналогов и считается магическим при преодолении СУ.

Во время своего хода в качестве сопутствующего действия вы можете телепатически отдать хламоботу новые команды, которые он выполняет, совершая действия как обычное существо. Вы знаете, когда робот совершил атаку или боевой манёвр и были ли они успешны, а также понимаете, когда он атакован, повреждён или уничтожен, но никакой другой информации эта телепатическая связь вам не даёт.

Когда хламобот уничтожен или заклинание прекращает действовать, он рассыпается на составные части, испорченные до неузнаваемости и непригодные ни для чего, не говоря уже о создании нового хламобота.

БЫСТРЫЙ РЕМОНТ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно оружие или конструкция.
Длит.: 1 мин.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно, предмет).
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет).

Повреждённое оружие или конструкция восстанавливает 2d8 ПЗ каждый раунд. Этот эффект не складывается с прочими эффектами быстрого исцеления, которыми обладает конструкция или оружие. Заклинание не действует, если оружие или конструкция уничтожены либо имеют 0 ПЗ.

ВЗРЫВ СИЛЫ

Школа: разрушение [сила].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 30 футов.
Область: взрыв в форме конуса.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Реакции ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы выпускаете волну магической энергии, нанося урон врагам и отталкивая их назад. Все существа в области действия заклинания проходят испытание Реакции: при провале они получают 2d6 урона силой, при успехе — половину этого урона.

Сила, исходящая от вас, бьёт по существам подобно тарану. Проведите один манёвр тарана, используя вместо модификатора атаки УЗ + модификатор вашей ключевой характеристики. Сравните полученный результат с ККБ каждой цели + 8. В случае успеха вы отталкиваете существо на 5 футов. За каждые 5 пунктов, на которые ваш результат превзошел ККБ цели + 8, она отталкивается ещё на 5 футов. Если на пути есть препятствие, существо останавливается перед ним.

ВИДЕНИЕ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: см. текст.

Вы задаете вопрос о каком-то существе, месте или предмете, затем творите заклинание. Если существо, предмет или место находится непосредственно рядом с вами и вы успешно пройдёте проверку УЗ (1d20 + ваш УЗ, СЛ 20), вы получаете видение, связанное с этим существом, предметом или местом. Полученная информация будет включать в себя всё, что можно было бы узнать, посвятив несколько недель детальному изучению высококачественных, но общедоступных источников информации.

Если у вас есть только подробная информация, то СЛ проверки равна 25, а видение оказывается менее детальным (но зачастую содержит достаточно информации, чтобы отыскать существо, предмет или место для получения лучших результатов в следующий раз). Если вы располагаете только слухами, то СЛ равна 30, а информация оказывается довольно невнятной (но зачастую показывает, где можно узнать об искомом подробнее, чтобы следующее *видение* принесло лучшие результаты). В большинстве случаев это заклинание неспособно показать информацию о событиях, происходивших во время Разрыва.

Для сотворения заклинания нужен доступ к компьютеру или аналогичному устройству, на котором можно просмотреть полученные данные. Сотворение заклинания требует значительных усилий, поэтому для этого необходимо потратить 1 ПР.

ВЛАСТЬ НАД ГРАВИТАЦИЕЙ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Область: до одного куба 10×10×10 футов за 2 УЗ (Ф).
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: Стойкости отменяет; см. текст.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание позволяет вам управлять гравитацией в области действия, создавая зону обратной гравитации, повышенной гравитации или невесомости. Существа и предметы в области действия, которые успешно прошли испытание, не подвержены действию заклинания (хотя должны проходить новое испытание каждый раунд, пока остаются в области действия), но могут пострадать от его вторичных эффектов (например, в зоне обратной гравитации их может зацепить предметами, летящими вверх или падающими вниз, когда заклинание прекращает действовать).

При сотворении заклинания вы должны выбрать, как изменится гравитация. Чтобы изменить выбор, потребуется повторное сотворение заклинания. Если области действия двух заклинаний *власть над гравитацией* пересекаются, они отменяют друг друга в области пересечения.

Если вы обратите гравитацию, гравитационные силы в области действия заклинания начинают работать в обратном направлении, отчего все незакрепленные предметы и существа в ней поднимаются вверх и за 1 раунд достигают её верхней границы. Если на пути им попадается твёрдая поверхность (например, потолок), они ударяются о неё, как о землю при падении.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Если в верхней части области нет ничего подобного, всё поднявшееся задерживается там и висит, пока не прекратится действие заклинания, после чего падает вниз. Существа, способные летать или левитировать, могут оставаться на месте, не поднимаясь и не падая.

При повышенной гравитации все существа и предметы в области действия весят вдвое больше обычного, передвигаются с половиной скорости, прыгают на вдвое меньшую дистанцию и могут поднимать и переносить вдвое меньший вес. Манёвренность летающих целей снижается на одну категорию (например, средняя манёвренность становится скверной, но если манёвренность скверная, она не изменяется), и они камнем падают на землю, если провалят проверку Акробатики со СЛ 25, чтобы удержаться в воздухе.

Зона невесомости работает как обычная невесомость (см. стр. 401). Заклинание также можно использовать, чтобы временно создать обычную гравитацию в зонах с повышенной или пониженной гравитацией либо невесомостью.

ВЛАСТЬ НАД МАШИНАМИ

5

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: технологические конструкции с индивидуальными КО не более вашего УЗ + 1 и общим КО не более вашего УЗ × 2; все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: концентрация, до 1 раунда за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: нет.

С помощью этого заклинания вы перехватываете управление конструкциями и можете отдавать им телепатические команды. Начиная с момента сотворения заклинания вы можете в свой ход отдать приказы любому количеству подконтрольных конструкций, когда концентрируетесь для поддержания заклинания (основное действие). Если какие-то конструкции находятся под контролем враждебного существа, оно может попытаться пройти испытание Воли (СЛ = СЛ этого заклинания), чтобы отменить эффект заклинания, если подконтрольная ему конструкция провалила испытание. Для каждой подконтрольной противнику конструкции это испытание проходится отдельно.

Находясь под эффектом заклинания, конструкции будут выполнять любые полученные приказы, даже самоубийственные. По окончании действия заклинания конструкции возвращаются к своему обычному поведению. Разумные конструкции прекрасно знают и помнят, что вы брали их под контроль.

ВЛАСТЬ НАД НЕЖИТЬЮ

6 6

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: существа-нежить с индивидуальными КО не более вашего УЗ + 1 и общим КО не более вашего УЗ × 2; все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

С помощью этого заклинания вы можете некоторое время управлять нежитью, отдавая устные приказы. Нежить при этом понимает вас, на каком бы языке вы ни говорили. Что бы вы ни делали, подконтрольные на вас не нападают. По окончании действия заклинания нежить возвращается к своему обычному поведению. Если нежить находится под контролем враждебного существа, оно может пройти испытание Воли (СЛ = СЛ этого заклинания), чтобы отменить эффект заклинания, если подконтрольная ему нежить провалила испытание. Для каждого подконтрольного существа это испытание проходится отдельно.

Разумная нежить прекрасно помнит, что вы брали её под контроль, и по окончании заклинания может попытаться отомстить.

ВНЕДРЕНИЕ ДАННЫХ

2

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: один компьютерный модуль или система.
Длит.: 1 час за 1 УЗ или до срабатывания; см. текст.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы незаметно вносите изменения во внутреннее устройство компьютерного модуля или системы, программируя его так, что он показывает определённые данные, когда им пользуются (получив доступ обычным образом или взломав). Таким образом вы можете внедрить 1 блок данных за 1 УЗ. Блоком данных считается какой-то факт, например местоположение или описание предмета или существа, их ценность — материальная или нематериальная или другое простое утверждение. Когда существо получает доступ к этому модулю или системе, первые данные, которые оно увидит, — внедрённые, вне зависимости от того, что оно искало изначально (но ничто не мешает ему продолжить поиск). Когда существо ознакомилось с внедрёнными данными или если длительность заклинания истекла, они исчезают.

Внедрённые данные можно сделать постоянными, проведя особый ритуал, для проведения которого нужен 1 час и ингредиенты стоимостью 5 000 кредитов. Постоянные данные временно исчезают после ознакомления, но спустя 1 час появляются снова.

ВНУШЕНИЕ

3

Школа: очарование [принуждение, разум, язык].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно живое существо.
Длит.: 1 час за 1 УЗ или пока не будет исполнено.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы побуждаете существо совершить какие-то действия (описание должно укладываться в одну-две фразы). Внушение должно быть сформулировано так, чтобы действия выглядели разумными и адекватными. Все приказы, явно вредоносные для самого существа, прекращают действие заклинания.

Существо будет делать то, что вы ему внушили, пока длится заклинание. Если задачу можно выполнить раньше, то заклинание прекратит действовать, когда существо её выполнит. Вы также можете указать определенные условия, при которых существо начнет выполнять особые действия, находясь под эффектом заклинания. Если эти условия так и не наступят до окончания длительности заклинания, существо ничего не сделает.

Особенно убедительно звучащее внушение может накладывать штраф на прохождение испытаний против этого заклинания (обычно –1 или –2).

ВНУШЕНИЕ, МАССОВОЕ

6

Школа: очарование [принуждение, разум, язык].
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: до одного существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.

Это заклинание работает так же, как *внушение*, но может действовать на несколько существ сразу. Они все получают одинаковый приказ.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

4–5 4–5

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: см. текст.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Это заклинание позволяет изгнать одно или несколько экстрапланарных существ, немедленно переместив их на другой план. Чаще всего они возвращаются на родной план, но с вероятностью 20% заклинание отправит существо на случайный план вместо родного. Вы увеличиваете шансы заклинания на успех, если используете один предмет или вещество, которые существо боится или ненавидит: вы получаете ситуативный бонус +1 к проверке УЗ для преодоления УкМ цели (при её наличии), а СЛ испытания против заклинания увеличивается на 2. По усмотрению ведущего некоторые редкие предметы могут оказаться вдвое более эффективны: они дают бонус +2 (ситуативный) для преодоления УкМ и увеличивают СЛ испытания на 4.

4 круг: заклинание действует на одно экстрапланарное существо.

5 круг: заклинание действует на нескольких существ. Все существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, а их суммарный КО не должен превышать ваш УЗ + 2.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЖИЗНИ

5

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: касание.
Цель: одно мертвое существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет; см. текст.
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Вы возвращаете жизнь умершему, если он был мёртв не более чем 1 день за 1 УЗ до этого момента. Душа существа должна быть свободна и согласна вернуться. Если она не согласна, заклинание не срабатывает. Для согласной души испытаний не требуется. Для сотворения заклинания нужно подробное изображение умершего существа стоимостью не менее 5 000 кредитов, которое будет служить путеводным маяком для души умершего. После сотворения заклинания изображение исчезает.

Возвращение к жизни не даётся легко. Воскресший получает два постоянных отрицательных уровня; если же он 1 или 2 уровня, то вместо этого его значение Выносливости навсегда снижается на 2 (если это уменьшит его Выносливость до 0 или ниже, то

воскресить его невозможно). Воскрешённое существо не имеет ПР, ПЖ и ячеек заклинаний (пока не отдохнёт, чтобы их восстановить). Существо воскрешается с 5 ПЗ, значения характеристик, сниженных до 0, становятся равными 1. Обычные яды и болезни излечиваются, но магические болезни и проклятия остаются. Заклинание заживляет смертельные ранения, но тело существа должно быть целым, иначе оно вернётся к жизни без недостающих частей тела.

Заклинание не воскрешает умерших от старости и не действует на конструкции, элементалей и потусторонних существ. Если существо было обращено в нежить, его можно воскресить, но для этого потребуется более мощный маяк для души стоимостью не менее 15 000 кредитов.

ВОЛНА УСТАЛОСТИ

5

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 30 футов.
Область: взрыв в форме конуса.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

Волна негативной энергии делает утомлёнными всех живых существ в области действия заклинания. Это заклинание не действует на тех, кто уже утомлён.

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА

1

Школа: разрушение [сила].
Время сотворения: 1 основное действие; см. текст.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цели: до трёх существ, все в пределах 15 футов друг от друга; см. текст.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

С ваших пальцев срываются две магические стрелы, каждая из которых наносит цели 1d4 + 1 урона силой. Стрела всегда попадает, если вы могли выбрать существо целью согласно общим правилам. Вы не можете целиться в определенные части тела существа или повредить этим заклинанием предметы. Целью заклинания может быть как одно существо, так и несколько, но каждая стрела поражает лишь одну цель. Вы должны выбрать цели перед тем, как будете пытаться преодолеть УкМ и определять урон.

Заклинание можно сотворить в качестве действия полного хода, в этом случае вы выпускаете три стрелы вместо двух.

ВОЛШЕБНОЕ ЗРЕНИЕ

3

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).

Это заклинание позволяет вам видеть источники магии в пределах 120 футов от себя. Эффект подобен заклинанию *обнаружение магии*, но это заклинание не требует концентрации и позволяет быстрее получать информацию. Если источники магии находятся на вашей линии видимости, вы определяете их УЗ и местоположение, а также можете пройти проверку Мистицизма со СЛ 28 (одна попытка на источник), чтобы определить школу магии для каждого источника. Сконцентрировавшись на любом существе в пределах 120 футов от вас (основное действие), вы можете определить, умеет ли оно пользоваться заклинаниями или псевдозаклинаниями, а также УЗ для самого мощного заклинания или псевдозаклинания, которым это существо способно воспользоваться в данный момент. Как и в случае с *обнаружением магии*, вы можете применять это заклинание для определения свойств волшебных предметов, но не артефактов.

ВОЛШЕБНЫЙ ГЛАЗ

4

Школа: прорицание [тайновидение].
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: планета.
Эффект: магический сенсор.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаете невидимый магический сенсор, передающий вам визуальную информацию. Изначально его можно поместить в любой точке, до которой есть линия видимости, а после этого вы вправе вести его куда угодно и за любые преграды. Движется такой глаз со скоростью 30 футов в раунд (300 футов в минуту), если просто смотрит вниз и вперед, как идущий человек, или 10 футов в раунд (100 футов в минуту), если осматривает пол впереди, стены и потолок. Он видит то же, что видели бы вы с этой точки.

Пока длится заклинание, глаз может двигаться в любом направлении. Он не проходит сквозь стены и подобные твёрдые препятствия, но может проскользнуть сквозь отверстие диаметром в один дюйм. Глаз неспособен перемещаться на иные планы, даже через Поток или посредством магических врат и порталов.

Чтобы смотреть через волшебный глаз и перемещать его, необходима концентрация. Если вы не концентрируетесь на нём, то глаз не работает, пока вы не сконцентрируетесь снова.

ВОЛШЕБНЫЙ ЗАСОВ

1

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: один проход, до 20 кв. футов за 1 УЗ.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание плотно закрывает и запирает дверь, ворота, люк или окно из любого обычного материала (металла, пластика, дерева, камня и тому подобного) или усиливает электронный замок.

Заклинание *стук* или успешное *рассеивание магии* снимают этот эффект. СЛ выламывания такой двери или взлома электронного замка на 5 выше обычной.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

4

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 3 раунда.

Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Это заклинание работает так же, как *низшее восстановление*, но ещё и снимает временные отрицательные уровни или один постоянный отрицательный уровень. Для снятия постоянного отрицательного уровня требуется потратить 5 ПР. Этим заклинанием с одной цели можно снять не более 1 постоянного отрицательного уровня за неделю.

Восстановление также избавляет от всего временного урона, нанесённого характеристикам, и возвращает все потерянные пункты одной характеристики (если таких характеристик несколько, вы выбираете одну). Наконец, оно полностью снимает утомление и бессилие, но саму причину бессилия или утомления не устраняет.

Существо, с которого сняли утомление или бессилие этим заклинанием, становится на 24 часа невосприимчиво к повторному применению этих эффектов заклинания.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ, НИЗШЕЕ

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 3 раунда.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Это заклинание рассеивает все магические эффекты, временно снижающие одну из характеристик существа, или исцеляет 1d4 урона, нанесённого одной характеристике. Оно также снимает состояние утомления или улучшает состояние бессилия до утомления, но саму причину бессилия или утомления не устраняет. Оно не возвращает потерянные пункты характеристик. Существо, с которого сняли утомление или которому улучшили бессилие до утомления, становится на 24 часа невосприимчиво к повторному применению этих эффектов заклинания.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ РАЗУМА

Школа: очарование [разум].
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: касание.
Цель: одно живое существо (доброволец или находящееся без сознания).
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.
Это заклинание полностью исцеляет весь урон, нанесённый Интеллекту, Мудрости и Харизме цели и восстанавливает все потерянные пункты этих характеристик.

Кроме этого, заклинание снимает все действующие на цель эффекты замешательства, ужаса и безумия. Также оно снимает все ментальные недуги, которые можно снять *рассеиванием магии*, а также психические болезни и все эффекты, магически изменяющие память цели (даже мгновенные), и может восстановить ясность памяти (даже если существо забыло что-то просто за давностью лет).

ВУАЛЬ

Школа: иллюзия
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Цель: одно или несколько существ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: концентрация + 1 час за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет или разоблачает, см. текст.
Устойчивость к магии: да, см. текст.
Вы мгновенно изменяете внешность целей и поддерживаете личину, пока не закончится действие заклинания. Выбранная внешность может быть абсолютно любой. Существа при этом выглядят, пахнут и даже ощущаются на ощупь как то, что они изображают. В случае смерти они возвращаются к обычному облику.

Если вы хотите изобразить кого-то конкретного, вам нужно пройти проверку Маскировки, но при этом вы получаете бонус +10 благодаря заклинанию (это считается изменением облика).

Те, кто не желает менять облик, могут отменить эффект заклинания, успешно пройдя испытание Воли или применив УкМ. Те, кто взаимодействует с заколдованными вами существами, могут попробовать пройти испытание Воли, чтобы разоблачить иллюзию. УкМ при этом не помогает.

ВЫТЯГИВАНИЕ ТЕПЛА

Школа: разрушение [холод].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 60 футов.
Область: взрыв в форме конуса.
Длит.: мгновенная; см. текст.
Испытание: Реакции ½ урона.
Устойчивость к магии: да.
Вы вытягиваете тепло из всех существ и предметов в области действия, нанося 13d8 урона холодом. Вы можете поместить собранную тепловую энергию в использованный аккумулятор.

Если вы в течение 1 минуты используете такой аккумулятор при сотворении заклинания *огненный взрыв*, оно дополнительно нанесёт 2d6 урона огнём, а аккумулятор разрушится.

Если вы этого не сделаете, тепловая энергия попросту рассеется.

ВЫЯВЛЕНИЕ ЛЖИ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: до одного существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: концентрация, до 1 раунда за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: нет.
Каждый раунд вы концентрируетесь на одном существе в пределах дистанции. Если существо намеренно и осознанно говорит неправду, вы немедленно узнаёте об этом, наблюдая колебания в его ауре.

Это заклинание не помогает выяснить правду, выявить ненамеренные неточности или уклончивые ответы. Каждый раунд вы можете концентрироваться на новой цели.

ГЛАЗА-РАЗВЕДЧИКИ

5

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: 1 миля.
Эффект: 20 магических сенсоров.
Длит.: 1 час за 1 УЗ (П); см. текст.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаете 20 полуосязаемых, видимых магических сфер (называемых «глазами»). Они двигаются, разведывают местность и возвращаются к вам, выполнив инструкции, полученные при сотворении заклинания. Каждый глаз может видеть на 120 футов (только обычным зрением) во всех направлениях. Он довольно уязвим, зато малозаметен. Каждый глаз является конструкцией крошечного размера — примерно с мелкое яблоко; у него 1 ПЗ, ЭКБ и ККБ 18, скорость полёта 30 футов, +20 к проверкам Акробатики для полёта и +16 к проверкам Скрытности. Бонус Внимания глаза равен +20, на него действуют иллюзии, тьма, туман и любые иные помехи для зрения. В темноте глазам приходится искать путь на ощупь.

Сотворив глаза, вы даете им инструкции длиной не более 25 слов; всё, что знаете вы, знают и они. Чтобы доложить об увиденном, глазу надо вернуться к вам в руку, где он передает вам изображения увиденного со скоростью 1 час наблюдений за 1 раунд. Доложившись, глаз исчезает.

Если глаз удаляется от вас дальше чем на милю, он тут же перестает существовать. Однако у вас нет способа определить, пропал ли глаз потому, что оказался слишком далеко, или же по другой причине.

Глаза продолжают существовать в течение 1 часа за УЗ или пока не вернутся к вам. *Рассеивание магии* может их уничтожить; в случае рассеивания в области проверка рассеивания проходится отдельно для каждого глаза.

ГЛУБОКИЙ СОН

3

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Область: одно или несколько живых существ с суммарным КО 8 или ниже, все в радиусе 10 футов (взрыв).
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Живые существа в области действия заклинания погружаются в магический сон (они считаются спящими, но обычный шум их не будит). Сначала оно действует на существ с самым низким КО; при равных КО — сперва на тех, кто находится ближе к начальной точке заклинания. *Глубокий сон* не действует на тех, кто уже находится без сознания, а также на конструкции и нежить.

ГОЛОГРАММА

1–6

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: см. текст.
Область: см. текст.
Длит.: см. текст.
Испытание: Воли разоблачает.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаёте из фотонов иллюзорные голограммы, вид которых ограничивается лишь вашим воображением. Создаваемые голограммы обычно способны обмануть камеры, роботов и живых существ.

1 круг: заклинание создаёт визуальную иллюзию в пределах дальней дистанции (400 футов + 40 футов за 1 УЗ). Иллюзия не издаёт звуков, не распространяет запахи, не имеет текстуры и температуры. Объём изображения не может превышать четырёх кубов 10×10×10 футов плюс один куб 10×10×10 футов за 1 УЗ. Голограмма существует, пока вы на ней концентрируетесь. Вы можете перемещать её в пределах области действия.

2 круг: заклинание работает так же, как *голограмма* 1 круга, но может включать негромкие звуки (кроме членораздельной речи). Голограмма существует, пока вы на ней концентрируетесь и ещё 2 раунда после этого.

3 круг: заклинание работает так же, как *голограмма* 1 круга, но дополнительно создаёт иллюзии звуков (кроме членораздельной речи), запахов и температуры. От атаки иллюзия исчезает, если вы не заставляете её реагировать соответственно. Голограмма существует, пока вы на ней концентрируетесь и ещё 3 раунда после этого.

4 круг: заклинание работает так же, как *голограмма* 3 круга, но действует по заданному вами сценарию в течение 1 минуты за 1 УЗ и не требует концентрации. Эта голограмма способна воспроизводить членораздельную речь.

5 круг: заклинание работает так же, как *голограмма* 4 круга, но её размер не может превышать куба 20×20×20 футов плюс один куб 10×10×10 футов за 1 УЗ.

В момент сотворения заклинания вы можете сделать голограмму постоянной. Концентрируясь, вы способны перемещать голограмму в пределах дистанции, но всё остальное время она неподвижна.

В качестве альтернативного варианта вы можете выбрать, при каких условиях появится голограмма. Условие устанавливается во время сотворения заклинания и может быть как общим, так и конкретным, но всегда должно основываться на наблюдаемых вещах — визуальных, звуковых, тактильных или обонятельных. Заклинание не различает параметров, не обнаруживаемых обычным восприятием (например, мировоззрения). Заклинание действует до тех пор, пока не сработает, а после срабатывания голограмма существует 1 раунд за 1 УЗ.

6 круг: заклинание создаёт вашего иллюзорного двойника в пределах средней дистанции (100 футов + 10 футов за 1 УЗ). Он выглядит как вы, издаёт такие же звуки и запахи, но при этом нематериален. Двойник повторяет ваши действия (включая речь), если только вы не прикажете ему делать что-то другое (сопутствующее действие). Вы способны смотреть его глазами и слышать его ушами, как если бы находились на его месте, и в свой ход в качестве сопутствующего действия можете переключаться между его и своими органами восприятия. Пока вы пользуетесь восприятием двойника, ваше собственное тело считается слепым и глухим.

Вы также можете, творя любое заклинание с дистанцией «касание» или более дальней, сделать так, чтобы оно исходило от двойника, а не от вас. В остальном такое заклинание работает обычным образом. Двойник не может накладывать заклинания на себя, за исключением заклинаний школы иллюзии.

Предметы автоматически разоблачают иллюзию, как если бы успешно прошли испытание Воли. Голограмма существует на протяжении 1 раунда за 1 УЗ и всё время должна находиться

на вашей линии досягаемости: если что-то преграждает линию досягаемости, заклинание прекращает работать. Если вы используете *дверь в пространстве, планарный переход, телепортацию* или подобные заклинания, хотя бы на мгновение нарушающие линию досягаемости, заклинание также прекращает действовать. Этот вариант заклинания имеет дескриптор «тень».

ГОЛОГРАФИЧЕСКАЯ МЕСТНОСТЬ

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Область: один куб 20×20×20 футов за 1 УЗ (Ф).
Длит.: 2 часа за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли разоблачает.
Устойчивость к магии: нет.

Вы меняете вид, звуки и запахи местности на другие. Здания, снаряжение и транспортные средства в области действия могут быть спрятаны или замаскированы. Создаваемая иллюзия сочетает в себе звуковые, обоняемые, тактильные и визуальные элементы и способна обмануть камеры, живых существ, роботов и заклинания тайновидения. Заклинание не маскирует и не увеличивает количество существ, а также не делает их невидимыми (хотя ничто не мешает существам, находящимся в области действия заклинания, просто спрятаться — это не сложнее, чем прятаться в настоящей местности).

ГОЛОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 действие полного хода.
Дистанция: касание.
Цель: одно живое или мёртвое разумное существо; см. текст.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет, см. текст.
Устойчивость к магии: нет.

Вы извлекаете из глубин памяти существа определённое воспоминание и создаёте из него голограмму, которая воспроизводится перед вами и видна всем существам, которые могут её видеть. Длительность голограммы не может превышать одной минуты, если воспоминание длиннее, она просто обрывается. Голограмма состоит из изображения и звука, но неосязаема, не издаёт запахов и тому подобного. Обычно демонстрируется один эпизод воспоминаний, но голограмма может показать и последовательность из нескольких, если они в точности соответствуют воспоминанию и укладываются в длительность. Изображение в точности соответствует пережитому воспоминанию и показывает его с точки зрения цели, поэтому обстоятельства происходящих событий не всегда понятны. Цель заклинания не должна двигаться и говорить, пока голограмма воспроизводится, иначе заклинание и голограмма прерываются.

Целью заклинания может являться любое живое, находящееся без сознания или умершее разумное существо со значением Интеллекта 3 и выше (модификатор –4 и выше). Если существо мертво более недели, заклинание не срабатывает. Если к телу уже применяли это заклинание, повторные попытки бесполезны. Если существо не хочет делиться воспоминаниями (или не стало бы это делать, будучи живым и в сознании), оно может пройти испытание Воли с бонусом +4, чтобы избежать действия заклинания и его эффектов.

ГРАВИТАЦИОННАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ

Школа: воплощение [созидание]
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Эффект: гравитационная сингулярность (куб 5×5×5 футов); см. текст.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаёте сверхплотную частицу на свободной от существ и предметов клетке. Сразу же после сотворения сингулярность немедленно притягивает к себе всех существ среднего и меньшего размера, а также все бесхозные предметы (не тяжелее лёгкого веса) в пределах 30 футов. Каждый раунд во время вашего хода сингулярность совершает один особый боевой манёвр против существ в пределах 30 футов от неё. Модификатор этой атаки равен 4 + УЗ + модификатор вашей ключевой характеристики. Сравните полученный результат с ККБ каждого существа + 8. В случае успеха цель притягивается к сингулярности на 5 футов. За каждые 5 пунктов, на которые результат превзошёл ККБ цели + 8, цель притягивается ещё на 5 футов. Бесхозные предметы автоматически притягиваются на 10 футов за раунд. Когда существо или предмет перемещается на клетку с сингулярностью, оно затягивается в неё и каждый раунд в конце своего хода получает 12d6 урона, если остаётся на этой клетке.

Существо, затянутое в сингулярность, не может предпринимать никаких действий, кроме попыток выбраться (требует действия полного хода, при этом пытающееся выбраться существо всё равно получит урон в этом раунде). Для того чтобы выбраться, существо должно пройти либо проверку Атлетики (СЛ = 15 + 1,5 × ваш уровень мистика), либо проверку Силы со СЛ 22. Одновременно в сингулярности может находиться до 4 существ или предметов среднего размера (два небольших существа или предмета считаются за одно среднее и так далее); если сингулярность заполнена, то все прочие существа притягиваются на соседние с ней клетки.

Скорость всех существ в радиусе 50 футов от сингулярности снижается вдвое, когда они пытаются двигаться от неё, и увеличивается вдвое, когда они движутся к ней. Если существо при перемещении не изменяет своё расстояние до сингулярности, его скорость не изменяется. Если в любой момент перемещения существо оказывается в пределах 30 футов от сингулярности, оно подвергается вышеописанному боевому манёвру.

По истечении длительности сингулярность исчезает, а все затянутые в неё предметы и существа оказываются на клетке, которую она занимала (или на ближайших клетках, если не могут разместиться на одной).

ДВЕРЬ В ПРОСТРАНСТВЕ

Школа: воплощение [телепортация].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Цель: вы сами, а также предметы и существа (добровольцы или находящиеся без сознания), которых вы касаетесь.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет или испытание Воли отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: нет или да (предмет).

Вы мгновенно перемещаетесь со своего места на любое другое в пределах дистанции заклинания, всегда попадая ровно

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

в выбранную точку. Для этого надо или просто представить себе это место зрительно, или указать направление на него. Вы можете брать с собой предметы, если их вес не превышает вашей максимальной нагрузки. Вы можете также взять с собой до четырёх существ среднего или меньшего размера (со снаряжением и другими предметами, укладывающимися в их максимальную нагрузку) или предметы сопоставимого размера и веса. Все существа должны быть согласны на перемещение или быть без сознания. Крупное существо считается за два средних, огромное — за два крупных. Все существа, проходящие через *дверь в пространстве*, должны касаться друг друга, и хотя бы одно из них должно касаться вас. После использования этого заклинания ни вы, ни перемещённые вместе с вами существа не можете предпринимать никаких действий до начала своего следующего хода. Если вы прибываете на место, уже занятое твёрдыми предметами, вы и все сопровождающие вас получаете 1d6 урона, после чего вас выбрасывает на случайное свободное место в пределах 100 футов от того, в которое вы собирались попасть. Если в пределах 100 футов такого места нет, вы со всеми спутниками получаете ещё 2d6 урона и перемещаетесь на свободное место в пределах 1 000 футов. Если и на этом расстоянии подобного места нет, вы все получаете ещё 4d6 урона, после чего заклинание просто не срабатывает.

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одно существо или предмет либо куб неживой материи размером до 10×10×10 футов.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости ослабляет (предмет).
Устойчивость к магии: да.

Вы выпускаете разрушительный заряд энергии, способный обратить цель в прах. С вашего указательного пальца срывается тонкий зеленый луч. Для попадания в цель вы должны совершить дистанционную атаку против ЭКБ цели, при этом вы можете использовать вместо модификатора Ловкости модификатор вашей ключевой характеристики (если он выше). При попадании цель получает 14d20 урона. Если у существа после этого осталось 0 ПЗ, оно рассыпается в пыль. Его снаряжение при этом остаётся невредимым. Каждое применение заклинания позволяет поразить только одну цель.

Если заклинание применяется к предмету, то оно может распылить неживую материю объёмом не более одного куба 10×10×10 футов. Это означает, что если целью является очень крупный предмет или строение, то таким образом может быть уничтожена лишь его часть. Луч может уничтожать даже предметы, состоящие из чистой силы, но не прочие магические эффекты, которые не являются предметами, существами или силовыми эффектами. Если существо или предмет успешно проходит испытание Стойкости, то получает всего 4d20 урона. Если этот урон снижает ПЗ существа или предмета до ноля, дезинтеграция цели всё равно происходит.

ДИСК СИЛЫ

Школа: разрушение [сила].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: до пяти существ; см. текст.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

Вы создаёте вращающийся сверкающий силовой диск и бросаете его в противника в пределах дистанции. Диск может срикошетить и поразить соседние цели. Выберите основную цель и совершите дистанционную атаку против её ЭКБ. Если атака успешна, диск наносит 3d6 урона силой и рикошетит, поражая ещё до четырёх целей по вашему выбору, каждая из которых должна находиться не дальше 15 футов от предыдущей. Последовательно совершайте дистанционную атаку против ЭКБ каждой цели; диск наносит 2d6 урона силой каждой дополнительной цели, если попал в неё (проверка урона совершается отдельно для каждой).

Диск продолжает рикошетить, пока не попытался поразить пять существ, пока не закончились доступные цели или пока вы не прервёте заклинание. Диск может нанести урон каждому существу лишь один раз.

Если у цели есть УкМ, необходимо совершить проверку УЗ (1d20 + ваш УЗ) против УкМ цели до проверки попадания, при провале заклинание прерывается.

При сотворении заклинания диску можно придать любую форму, необязательно круглую. Например, последователи Дезны любят диски в виде ножа-звезды. Наносимый заклинанием урон не зависит от формы.

ЕДИНЕНИЕ С ПРИРОДОЙ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: на себя.
Длит.: мгновенная.

Вы становитесь едины с природой, приобретая знание о местности вокруг. Вам немедленно становятся известны три вещи на выбор из имеющегося списка: особенности территории, местные растения, минералы, водоемы, население, популяции животных, присутствие местных созданий, присутствие могущественных противоестественных созданий, общее состояние местной экосистемы.

На открытой местности заклинание помогает собирать информацию в радиусе 1 мили за УЗ. Под землей, в пещерах, заклинание ослабевает, и его радиус действия ограничен 100 футами за УЗ. Заклинание не работает там, где природная среда заменена искусственной — например, в поселениях, городах, на фабриках и внутри звездолётов.

ЖЕЛАНИЕ

Школа: универсализм.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: см. текст.
Цель, эффект, область: см. текст.
Длит.: см. текст.
Испытание: см. текст.
Устойчивость к магии: см. текст.

Вы меняете реальность, просто произнося, чего вы хотите. Но даже у *желания* есть ограничения. С помощью этого заклинания вы можете достичь одного из следующих эффектов.

- Воспроизвести любое заклинание техноманта 6 круга или ниже.
- Воспроизвести любое другое заклинание 5 круга или ниже.
- Отменить вредоносные эффекты многих заклинаний, например *слабоумия*.
- Произвести любой другой эффект, по силе сравнимый с вышеописанными.

Вы можете использовать *желание*, чтобы произвести ещё более сильные эффекты, но это опасно: желание может исполниться совсем не так, как вам хотелось бы, или исполниться частично, по усмотрению ведущего. Воспроизведённое заклинание позволяет проходить испытания и применять УкМ в соответствии с обычными параметрами, но СЛ испытаний соответствует 7 кругу заклинания. Для прочих эффектов, зависящих от круга заклинания, *желание* считается заклинанием 9 круга.

ЗАГРОБНЫЕ СЛОВА

Школа: некромантия [язык].
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: касание.
Цель: одно мёртвое существо.
Длит.: 1 раунд.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы прикасаетесь к трупу, заставляя его разговаривать, но не можете ни задавать ему вопросы, ни общаться. Труп бессвязно бормочет на протяжении 1 раунда, вероятность того, что сказанное окажется хоть сколько-нибудь полезным, составляет 10%. Полезная информация может содержать предупреждения об опасностях в потерпевшем крушение звездолёте, компьютерный пароль или имя сверхъестественного существа, выслеживающего вас или ваших союзников. Ведущий тайно совершает бросок d% и решает, какую информацию труп сообщает своим бормотанием и будет ли та полезна. Если к телу уже применяли это заклинание, повторная попытка не сработает. У тела обязательно должен иметься либо рот, либо иная возможность говорить. На нежить заклинание не действует.

ЗАМЕДЛЕНИЕ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: до одного существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Все движения и атаки заколдованных существ сильно замедляются. Цели считаются ошеломлёнными (см. стр 275): они могут совершать только одно сопутствующее или основное действие каждый ход (но не оба сразу) и не могут совершать действия полного хода. Замедленное существо перемещается с половиной обычной скорости (округляйте вниз с точностью до 5 футов). Эффекты нескольких *замедлений* не складываются друг с другом. *Замедление* нейтрализует и отменяет *ускорение*.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.

Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Область: взрыв радиусом 15 футов.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.
Это заклинание приводит всех существ в области действия в замешательство, заставляя совершать странные поступки. Если на существо в замешательстве кто-либо нападает, то оно атакует напавших в свой следующий ход, если к тому времени всё ещё находится в замешательстве. Персонаж в замешательстве проводит внеочередные атаки только по тем, кого в данный момент считает противником (либо потому, что так выпало на d%, либо потому, что был ими недавно атакован). В начале хода каждого из заколдованных (которых не атаковали) бросайте d% и сверяйтесь с приведенной ниже таблицей, чтобы определить, чем существо занято в этот раунд.

D%	ПОВЕДЕНИЕ
1–25	Действует нормально.
26–50	Ничего не делает, только бессвязно бормочет.
51–75	Наносит себе урон (1d8 + модификатор Силы) предметом, который держит в руке.
76–100	Атакует ближайшее существо.

Если персонаж в замешательстве неспособен произвести действие, указанное в таблице, то он ничего не делает, бессвязно бормоча. Атаки, направленные на находящихся в замешательстве существ, не получают никаких особых преимуществ.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО, НИЗШЕЕ

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно живое существо.
Длит.: 1 раунд.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.
Это заклинание приводит одно существо в замешательство (аналогично заклинанию *замешательство*) на 1 раунд.

ЗАЩИТА ОТ СМЕРТИ

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно живое существо.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Существо получает бонус +4 (боевой дух) к прохождению испытаний против всех заклинаний и иных эффектов с дескриптором «смерть». Оно вправе попробовать пройти испытание для отмены эффекта даже в тех случаях, когда эта возможность не предоставляется. Существо не может получать отрицательные уровни и невосприимчиво к любым эффектам негативной энергии. Это заклинание не устраняет отрицательные уровни, которые у существа уже есть, однако на время длительности отменяет все штрафы за их наличие.

Это заклинание не защищает от атак любого другого типа, даже если они летальны.

ЗАЩИТНАЯ ОБОЛОЧКА

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: до одного существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: 1 день за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Вы окружаете каждое существо оболочкой толщиной 1 дюйм, внутри которой поддерживаются комфортные для него условия.

Оболочка перемещается вместе с существом и позволяет ему свободно дышать в различных атмосферах (включая плотную, разреженную, токсичную или кислотную), под водой и даже в вакууме.

Заклинание полностью защищает существо от вредных газов и испарений, болезней и ядов, воздействующих через дыхание, а также от подобных эффектов заклинаний.

Кроме этого, существо хорошо себя чувствует в условиях сверхвысокого давления и экстремальной жары или холода (в диапазоне от –45 до 60°C) и не должно проходить испытаний Стойкости из-за них.

Это заклинание не защищает от энергетического урона, негативной и позитивной энергии (например, на планах Негативной или Позитивной энергии) или радиации. Оно не позволяет видеть в условиях плохой видимости (например, в тумане или дыму) и не облегчает передвижение в средах, затрудняющих его (например, под водой).

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Это заклинание создает несколько иллюзорных двойников, сбившихся в кучу на вашей клетке. Из-за них противникам становится трудно точно определить ваше местоположение, чтобы атаковать. Заклинание создает 1d4 отражений. Они остаются на вашей клетке и перемещаются вместе с вами, делая такие же движения, издавая такие же звуки и повторяя ваши действия. Когда вас атакуют или когда вы становитесь целью заклинания, требующего проверки атаки, есть вероятность, что вместо вас попадут в двойника.

В случае попадания атаки случайным образом определите, в кого именно попали: в вас или в одно из отражений. В случае попадания в отражение оно рассеивается. В случае промаха на 5 или меньше или если вы избежали атаки благодаря вероятности промаха, одно из отражений также оказывается уничтожено.

Заклинания, действующие на область, и эффекты, не требующие проверки попадания, влияют на вас обычным образом и не уничтожают отражения. Если заклинание с дистанцией «касание» уничтожает двойника, заряд рассеивается без вреда для кого-либо.

Нападающий должен быть способен видеть отражения, чтобы они могли его обмануть. Если вы невидимы или нападающий слеп, заклинание не действует на него. При помощи слепозрения можно отличить отражения от оригинала, а при помощи слепого чутья — нет.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ЗОНДИРОВАНИЕ ПАМЯТИ

4

Школа: прорицание [разум].
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы получаете доступ к знаниям и воспоминаниям существа и можете копаться в них без его согласия.

В каждом раунде вы можете попытаться получить ответ на один из вопросов. После каждого вопроса цель может попытаться пройти испытание Воли, чтобы прекратить заклинание. В случае провала существо может пройти проверку Блефа (СЛ 11 + модификатор вашей Проницательности). Если существо провалило проверку, вы получаете ответ на вопрос, если прошло успешно — ничего не узнаёте.

Если результат проверки Блефа превысил СЛ на 5 и более, существо отвечает на вопрос как ему заблагорассудится, а вы считаете ответ правдивым. Все ваши вопросы задаются телепатически, ответы на них возникают в вашем сознании, поэтому знание языка не требуется. Менее разумные существа могут отвечать на вопросы только соответствующими чувственными образами.

ИЗБАВЛЕНИЕ

2

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание работает так же, как *низшее избавление*, но вы снимаете с цели одно из перечисленных состояний: дезориентацию, испуг, ошеломление, потрясение или тошноту.

ИЗБАВЛЕНИЕ, ВЫСШЕЕ

5

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание работает так же, как *низшее избавление*, но вы снимаете с цели все перечисленные состояния: дезориентацию, испуг, оцепенение, ошеломление, панику, паралич, потрясение, ступор, тошноту и шок.

ИЗБАВЛЕНИЕ, НИЗШЕЕ

1

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Вы снимаете с цели одно из перечисленных состояний: дезориентацию, ошеломление или потрясение. Если состояние явилось следствием болезни или другого длительного эффекта, заклинание снимает состояние, но не избавляет от болезни или эффекта, поэтому цель может снова получить это состояние, возможно даже незамедлительно. Это заклинание не излечивает и не снимает любых других состояний и урона, даже если они происходят из того же источника, что и снятое состояние. Длительность заклинания является мгновенной, и поэтому оно не защищает существо от получения состояния в дальнейшем. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак.

ИЗМЕНЕНИЕ ОБЛИКА

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ (П).

Вы изменяете свой внешний вид, включая одежду, броню, оружие и прочее снаряжение. Вы можете выглядеть на 1 фут выше или ниже, казаться тоньше или толще. Вы не можете изменить свой тип существа (но можете выглядеть как другой подтип). В остальном выбор за вами: вы можете просто добавить или скрыть какую-то важную мелочь, а можете изобразить существо совсем иной внешности или пола.

Это заклинание не предоставляет вам способностей или особенностей поведения принятой формы, а также не меняет звуковые и тактильные характеристики (ни ваши, ни вашего снаряжения). Если вы используете это заклинание как подспорье в применении Маскировки, то получаете ситуативный бонус +10 к проверке этого навыка (это считается изменяющим облик заклинанием). Существо, напрямую взаимодействующее с вами в новом облике, получает шанс пройти испытание Воли, чтобы распознать иллюзию.

ИНЪЕКЦИЯ НАНОРОБОТОВ

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно живое существо или конструкция.
Длит.: мгновенная и 1 раунд за 1 УЗ; см. текст.
Испытание: Стойкости ослабляет и Воли ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы преобразуете свои кровяные тельца в биологических нороботов и вводите их в тело противника, нарушая биологические процессы. Совершите атаку в ближнем бою против ЭКБ цели. Если она успешна, нороботы наносят 4d8 урона и распространяются по телу цели, вводя её в замешательство на 1 раунд за 1 УЗ (эффект аналогичен заклинанию *замешательство*). Если существо успешно прошло испытание Стойкости, оно получает только половину урона и не испытывает замешательства. Находящееся в замешательстве существо может каждый раунд в начале своего хода пытаться пройти испытание Воли, чтобы отменить эффект. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак.

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Вы наделяете цель способностью видеть всё в пределах 120 футов в истинном облике. Оно видит в обычной и магической тьме, замечает скрытые магией потайные двери, видит точное местоположение невидимых и скрытых *маревом* существ и предметов, отличает иллюзии и узнаёт истинный облик превращённых существ или предметов. Оно также может заглядывать на Эфирный план (но не в межпространственные карманы).

Истинное зрение не позволяет смотреть сквозь предметы и не похоже на рентгеновские лучи. Оно не влияет на плохую видимость, в том числе из-за тумана, не помогает замечать немагическую маскировку, спрятавшихся существ или потайные двери, скрытые без помощи магии.

ИСТОЩЕНИЕ

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

Вы выпускаете в цель чёрный луч. Вам необходимо совершить успешную дистанционную атаку против ЭКБ цели. В случае попадания цель получает 2 временных отрицательных уровня. Отрицательные уровни складываются. Если существо выживает, то автоматически избавляется от этих отрицательных уровней через количество часов, равное вашему УЗ (максимум 15 часов).

Нежить, в которую попал такой луч, получает 10 временных ПЗ на 1 час.

ИСЦЕЛЕНИЕ ОТ НЕДУГА

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо или предмет.
Длит.: мгновенная или 10 минут за 1 УЗ; см. текст.
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет).
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет).

Вы очищаете существо или предмет, снимая с него проклятия, исцеляя болезни и заражения, нейтрализуя яды и прочие недуги. Если цель заклинания — существо, то вы должны пройти проверку УЗ (1d20 + УЗ) для каждого проклятия, болезни, заражения и яда, действующего на цель (СЛ = 4 + СЛ недуга). При успехе недуг считается нейтрализованным и снимается. Если существо оглохло или ослепло из-за недуга или нанесённого урона, заклинание восстанавливает слух и зрение, если соответствующие органы не были полностью потеряны.

Вылеченное этим заклинанием существо больше не получает эффектов от нейтрализованных проклятий, болезней, заражения и ядов: все временные эффекты при этом снимаются, но результаты мгновенных воздействий, вроде урона ПЗ или характеристикам, а также эффекты, которые не снимаются сами по себе (например, стадии прогрессии яда), остаются. Это заклинание не может снять проклятие с проклятого предмета, хотя успешная проверка УЗ позволяет владельцу такого предмета избавиться от него. Длительность заклинания является мгновенной, и поэтому в дальнейшем существо может снова пострадать от такого же проклятия, болезни, заражения или яда, если подвергнется их воздействию.

Этим заклинанием вы также можете нейтрализовать токсичность ядовитого существа или отравленного предмета на 10 минут за УЗ. Существо при этом получает шанс пройти испытание Воли, чтобы отменить эффект.

Исцеление от недуга нейтрализует *проклятие*.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

КИСЛОТНАЯ СРЕДА

Школа: разрушение [кислота].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одно существо или предмет.
Длит.: 1 раунд + 1 раунд за 3 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

Вы выпускаете магических нанороботов, превращающих окружающую цель влагу в сильную кислоту. Совершите дистанционную атаку против ЭКБ цели. При попадании нанороботы наносят цели 4d4 урона кислотой. Цель получает ещё по 5 урона кислотой в конце каждого своего хода вплоть до окончания длительности заклинания.

КИСЛОТНЫЙ ТУМАН

Школа: разрушение [кислота].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Эффект: облако кислоты диаметром 5 футов.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Реакции отменяет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаёте 5-футовое облако кислотоустойчивых нанороботов, превращающих влагу окружающего воздуха в сильную кислоту. Вы можете создать облако на занятой существом клетке.

В качестве сопутствующего действия в свой ход вы можете переместить облако на расстояние до 30 футов. Если облако было создано в занятой существом клетке или переместилось на неё, оно не может более перемещаться в этот ход и наносит этому существу 4d6 урона кислотой (успешное испытание Реакции отменяет этот урон).

Все бесхозные предметы на пути следования облака также окисляются, получая 4d8 урона кислотой.

Если вы не перемещаете облако, оно остаётся на месте. Если в начале вашего хода оно находится на клетке с существом, существо проходит испытание Реакции и при провале получает 4d8 урона кислотой. Любое существо, получившее урон от облака, в конце своего следующего хода получает ещё 10 урона кислотой.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ВИРУС

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одна конструкция с подтипом «технологический».
Длит.: мгновенная; см. текст.
Испытание: Стойкости отменяет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы получаете доступ к программному коду цели, внедряя самовоспроизводящийся компьютерный вирус. Эффект заклинания аналогичен соматической или психической болезни (на ваш выбор) и игнорирует невосприимчивость цели к болезням. Вирус проявляется с частотой раз в час и для излечения требует двух успешных испытаний подряд. Вирус в конструкции можно обнаружить заклинанием *обнаружение недуга* (для заклинания вирус считается болезнью). Заклинание *исцеление от недуга* устраняет вирус.

КОСМИЧЕСКИЙ ВИХРЬ

Школа: разрушение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Область: облако радиусом 20 футов.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: Реакции ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы черпаете из окружающей земли и предметов скрытую мистическую энергию и создаёте из неё вихрь, обрушивающийся на противников и сковывающий их движения. Все существа в области действия заклинания получают 4d6 дробящего урона, распластываются по земле и передвигаются с половиной скорости, пока заклинание действует. Существа, успешно прошедшие испытание Реакции, получают только половину урона и удерживаются на ногах, но их скорость всё равно падает вдвое. Летающие существа, попавшие в вихрь, должны каждый раунд совершать проверку Акробатики, чтобы летать (СЛ равна СЛ испытания Реакции). При провале они не могут перемещаться в этом раунде.

Заклинание наносит урон и сбивает с ног лишь единожды, но если существо входит в область действия заклинания (неважно, вышло ли оно за её пределы и вернулось обратно или заходит извне впервые), оно подвергается вышеописанным эффектам (и проходит испытание Реакции). Вихрь поднимает в воздух небольшие бесхозные предметы (легкого веса или менее), по окончании длительности заклинания они падают на землю в случайном месте в пределах его области.

ЛОГИЧЕСКАЯ БОМБА

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: один компьютерный модуль или система.
Длит.: 1 день за 1 УЗ или до срабатывания.
Испытание: см. текст.
Устойчивость к магии: см. текст.

Вы наполняете компьютерную систему или модуль защитной энергией, затрудняя попытки доступа к ним.

Пока заклинание действует, при первой неудачной попытке получения доступа, уничтожения или взаимодействия с защищённой системой или модулем (посредством навыка Компьютеры или иным способом) существо получает 6d6 урона холодом, огнём или электричеством — тип урона выбирается в момент сотворения заклинания, и оно получает соответствующий дескриптор.

Существо может попытаться пройти испытание Стойкости, чтобы снизить урон вдвое. УкМ также работает. Урон от заклинания дополняет прочие негативные эффекты, которым могло подвергнуться существо в результате срабатывания средств защиты.

МАНИПУЛЯЦИЯ ПАМЯТЬЮ

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 раунд; см. текст.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно живое существо.
Длит.: постоянное.

Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.
Вы воздействуете на разум существа и изменяете до 5 минут его воспоминаний одним из следующих способов.

- Стираете всю память о событии, которое случилось с существом. Таким способом нельзя отменить *внушение*, *приворот* и иные подобные заклинания.
- Помогаете существу абсолютно точно вспомнить любое событие, которое с ним случилось.
- Изменяете в памяти детали реально случившегося с существом события.
- Добавляете ложное воспоминание о событии, которого с существом на самом деле не случалось.

Сотворение заклинания занимает 1 раунд. Если существо проваливает испытание Воли, вам потребуется до 5 минут (столько же, сколько длятся изменяемые воспоминания), чтобы довести дело до конца. Если ваша концентрация нарушена до окончания работы или существо оказывается за пределами дистанции, заклинание рассеивается. Изменения в воспоминаниях необязательно прямо влияют на действия существа, к тому же оно всегда сохраняет свои природные наклонности. Воспоминание, слишком плохо согласующееся с остальными, существо обычно принимает за дурной сон, галлюцинацию или нечто подобное.

МАРЕВО

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Существо, на которое наложили это заклинание, выглядит находящимся примерно в двух футах сбоку от настоящего местоположения. Для атакующих оно считается пребывающим в условиях отсутствия видимости (вероятность промаха 50%). В отличие от ситуации, когда его не видно, выбирать его целью вполне можно. *Истинное зрение* показывает, где существо находится на самом деле, отменяя таким образом вероятность промаха. Если существо со слепым чутьём может ещё и видеть цель, то комбинированной информации ему достаточно, чтобы атаковать, отменяя вероятность промаха. Если существо обладает слепым чутьём, но видеть цель не может, вероятность промаха сохраняется.

МАСЛО

Школа: воплощение [созидание].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: один предмет или квадрат 10×10 футов.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).
Испытание: Реакции ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: нет.
Это заклинание покрывает твёрдую поверхность слоем скользкой субстанции. Все существа в области действия должны пройти испытание Реакции и в случае провала оказываются распластанными. Любое существо, успешно прошедшее проверку Акробатики со СЛ 10, может двигаться через скользкое место с половиной своей обычной скорости; при провале оно прекращает движение на этот раунд (и должно пройти испытание Реакции, чтобы не упасть), а при провале на 5 и больше оно сразу распластывается (см. удержание равновесия в описании навыка Акробатика на стр. 136). Те, кто не перемещается, не проходят таких проверок и не считаются застигнутыми врасплох. С помощью этого заклинания можно также покрыть маслом один предмет. Если он в данный момент бесхозный, то заклинание действует на него автоматически, если он в распоряжении существа, то оно может пройти испытание Реакции, чтобы отменить эффект. При провале существо немедленно роняет вещь и должно повторно проходить испытание Реакции каждый раунд, если пытается поднять, удержать или использовать её. Существо, которое носит смазанную маслом броню или одежду, получает бонус +5 (ситуативный) к проверкам Акробатики при освобождении от захвата и бонус +2 (ситуативный) к КБ против боевого манёвра захвата.

МЕЖПЛАНЕТНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Школа: воплощение [телепортация].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: солнечная система или план; см. текст.
Цель: вы сами, а также предметы и существа (добровольцы или находящиеся без сознания), которых вы касаетесь.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет или Воли отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: нет или да (предмет).
Это заклинание работает так же, как *телепортация*, но без ограничений по расстоянию и требований к знаниям о месте. Вы можете мгновенно переместиться в любое знакомое вам место планеты, на которой вы находитесь, или на любую другую планету этой солнечной системы. Вы должны однозначно определить планету, на которую желаете переместиться (например, на «третью планету от солнца» вы телепортироваться сможете, а на «обитаемую планету с океанами» — нет). Если вы хотите переместиться в определённое место планеты, вы безошибочно попадёте туда. В ином случае вы окажетесь в месте, где в данный момент вашей жизни ничего не будет угрожать. Если в пункте назначения безопасных мест нет, например, если вы пытаетесь переместиться на солнце, не обезопасив себя при этом, заклинание попросту не сработает.

Вы можете попытаться телепортироваться в другую солнечную систему, на планету, где вы уже бывали ранее. Это увеличивает время сотворения до 1 часа и требует потратить ПР в количестве, равном продолжительности путешествия посредством Потока в днях (для потокового ускорителя с рейтингом 1; ведущий определяет это число случайно, когда вы начинаете творить заклинание). Если у вас недостаточно ПР, вы тратите все доступные ПР и заклинание не срабатывает.

МЕЛКИЕ ФОКУСЫ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 10 футов.
Цель, эффект или область: см. текст.
Длит.: 1 час.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

Это простейшие заклинания, которые творят начинающие заклинатели. Они позволяют вам производить совсем мелкие волшебные эффекты в течение 1 часа. Их возможности сильно ограничены. С помощью *мелких фокусов* вы способны медленно поднять предмет легкого веса, а также изменить цвет, очистить, запачкать, остудить, нагреть или наделить вкусом предметы общим объёмом до одного кубического фута за один раунд. При помощи этого заклинания вы можете создавать мелкие предметы, но они всегда топорно сделаны, чрезвычайно хрупки и не годятся в качестве инструментов или оружия. Вы можете заставить предмет светиться, чтобы создать тусклый свет в радиусе 30 футов. *Мелкие фокусы* не могут воспроизводить никакие иные заклинания. Любые реальные изменения в предметах (кроме перемещения, чистки и загрязнения) сохраняются не дольше чем на час.

МЕСТО ИСТИНЫ

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Область: эманация радиусом 20 футов.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Существа в области эманации не могут произносить намеренную ложь. Каждое существо может попытаться пройти испытание Воли, чтобы избежать эффектов, либо в момент сотворения заклинания, либо когда впервые входит в область эманации. Существа знают, что за эффект на них действует, поэтому они могут говорить не всю правду или увиливать от тех вопросов, на которые предпочли бы в качестве ответа солгать. Те, кто выходит из области действия, могут говорить что хотят.

МИРНОЕ ПРИСТАНИЩЕ

Школа: прегражденние.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Область: все существа в радиусе 40 футов (взрыв).
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет, см. текст.
Устойчивость к магии: нет.

Все существа в радиусе 40 футов от начальной точки заклинания защищены от насилия. Любой противник, пытающийся напрямую напасть на защищённое существо (в том числе выбирая его целью заклинания), должен пройти испытание Воли. При успехе он атакует как обычно, но до окончания действия заклинания получает штраф –2 к атакам, направленным на это существо. При провале он прерывает атаку, теряя действие, и не может далее нападать на это существо до окончания длительности заклинания. На тех, кто не атакует защищённых существ, заклинание не влияет.

Заклинание даёт защищённым существам бонус +2 к испытаниям против атак с областью действия, но более никак не препятствует подобным атакам. Защищённые существа могут нормально дышать вне зависимости от условий окружающей атмосферы и не испытывают пагубного воздействия жары и холода. Если защищённое существо само на кого-либо нападает, заклинание для него рассеивается, однако оно может применять безвредные заклинания и способности, не требующие проверок атаки, а также совершать любые иные действия.

МИСТИЧЕСКОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно живое существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли ½ урона (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Касаясь живого существа, вы наполняете его энергией и исцеляете, восстанавливая ПЗ. Если заклинание полностью исцелило ПЗ этого существа, вы можете потратить избыточное исцеление на себя (если вы — живое существо). Если существо исцелилось не полностью, вы можете передать ему любое количество своих ПЗ, исцеляя его на равную величину. Вы не можете передать больше вашего текущего количества ПЗ и не можете увеличить ПЗ цели выше её максимума. Количество восстанавливаемых этим заклинанием ПЗ зависит от его круга:

1 круг: 1d8 + модификатор вашей Мудрости;
2 круг: 3d8 + модификатор вашей Мудрости;
3 круг: 5d8 + модификатор вашей Мудрости;
4 круг: 7d8 + модификатор вашей Мудрости;
5 круг: 9d8 + модификатор вашей Мудрости;
6 круг: 11d8 + модификатор вашей Мудрости.

Кроме этого, при сотворении *мистического исцеления* 4 круга и выше вы выбираете один из двух вариантов усиления эффекта. Первый вариант — восстановить дополнительные ПЗ: 5d8 для заклинания 4 круга, 7d8 для 5 круга и 9d8 для 6 круга. Второй вариант — оживить существо, умершее не более 2 раундов назад: цель восстанавливает указанное количество ПЗ, возвращается к жизни и на 24 часа получает временный отрицательный уровень. Заклинание не воскрешает существ, обращённых в нежить или умерших от смертельных эффектов, а также существ, чьё тело было уничтожено, дезинтегрировано или существенно повреждено. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак.

МИСТИЧЕСКОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ, МАССОВОЕ

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ); см. текст.
Цель: до одного существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли ½ урона (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Вы восстанавливаете ПЗ нескольким существам. Выберите одно из таких существ в пределах 10 футов от вас: если заклинание полностью исцелило ПЗ этого существа, вы можете потратить избыточное исцеление на себя (если вы — живое существо). Если это существо исцелилось не полностью, вы можете передать ему любое количество своих ПЗ, исцеляя его на равную величину. Вы не можете передать больше вашего текущего количества ПЗ и не можете увеличить ПЗ цели выше максимума.

Количество восстанавливаемых этим заклинанием ПЗ зависит от его круга:

5 круг: 3d8 + модификатор вашей Мудрости;

6 круг: 5d8 + модификатор вашей Мудрости.

НЕВИДИМОСТЬ

2

Школа: иллюзия.

Время сотворения: 1 основное действие.

Дистанция: касание.

Цель: одно существо или предмет весом не более 10 за 1 УЗ.

Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).

Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет), см. текст.

Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет).

Существо (со всем снаряжением) или предмет, которого вы коснулись, становится невидимым (см. стр. 263). Если вы применяете заклинание не на себя, то ни вы, ни ваши союзники не видите заколдованного, если только у вас нет способности видеть невидимое самостоятельно или с помощью магии.

Заклинание прекращает действовать, если цель кого-либо атакует либо применит любое заклинание или вредоносный эффект к противнику или области, где находится противник. Сотворение заклинаний, действующих исключительно на союзников, не нарушает *невидимость*, даже если в их области действия находятся противники. Взаимодействие с бесхозными предметами не прерывает работу заклинания, а косвенное причинение вреда атакой не считается. Таким образом, невидимка может открывать двери, разговаривать, есть, лазать, вызывать союзников и посылать их в бой, включать уплотнитель мусора, в котором находятся противники, удалённо активировать ловушки и так далее.

НЕВИДИМОСТЬ, ВЫСШАЯ

4

Школа: иллюзия.

Цель: одно существо.

Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).

Испытание: Воли отменяет (безвредно).

Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание работает так же, как *невидимость*, но оно не прекращает действовать, если невидимка кого-то атакует.

НЕВИДИМОСТЬ, МАССОВАЯ

6

Школа: иллюзия.

Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).

Цель: любое число существ, все в пределах 180 футов друг от друга.

Это заклинание работает так же, как *невидимость*, но его эффект перемещается вместе с группой и прекращается, когда кто-либо из группы атакует. Существа в группе друг друга не видят. Заклинание прекращает действовать на тех, кто отойдет от ближайшего члена группы более чем на 180 футов. Если в группе двое, видимым становится тот, кто перемещался. Если в разные стороны шли оба, то и видимыми становятся оба (когда расстояние будет больше 180 футов).

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА

1

Школа: воплощение [созидание].

Время сотворения: 1 основное действие.

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).

Эффект: один невидимый, неразумный, бесформенный слуга.

Длит.: 1 час за 1 УЗ.

Испытание: нет.

Устойчивость к магии: нет.

Невидимый слуга представляет собой невидимую, бесформенную, не наделенную разумом силу, которая выполняет ваши простые приказы, отдаваемые в качестве сопутствующего действия. Он может приносить вещи, открывать незаклинившие двери, прислуживать за столом, прибираться и чинить мелкие поломки. Он способен помнить и выполнять только один приказ одновременно, но может выполнять его снова и снова, пока вы остаётесь в пределах дистанции. Его значение Силы равно 2: он может поднимать вещи весом до 2 (или до 20 фунтов) или волочь вещи весом до 10 (или до 100 фунтов). Слуга может вызвать срабатывание ловушек, но неспособен обеспечить достаточно давления, чтобы сработали нажимные плиты и подобные устройства. Он не может делать ничего, что требует изученного навыка или проверки навыка со СЛ выше 10. Слуга неспособен летать, лазать или плавать (но может ходить по воде). Его базовая наземная скорость — 15 футов. Невидимый слуга не может атаковать никаким образом. Его нельзя убить, но он рассеивается, если получает 6 или более урона от эффектов, действующих на область (он всегда проваливает испытания).

НЕВОЛЬНЫЙ ЗАЩИТНИК

5

Школа: очарование [принуждение, разум].

Время сотворения: 1 основное действие.

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).

Цель: одно существо с КО менее вашего УЗ; см. текст.

Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).

Испытание: Воли отменяет.

Устойчивость к магии: да.

Ваша подавляющая сила проникает в разум цели, угнетая волю и превращая существо в послушного охранника, защищающего вас любой ценой. При первой же возможности цель бездумно движется к вам кратчайшим путём (провоцируя при этом внеочередные атаки обычным образом) и останавливается в 10 футах от вас. Когда другое существо в пределах 10 футов от вас атакует вас в ближнем бою, защитник кратчайшим путём движется к нему, чтобы перехватить и атаковать, но при этом не удаляется от вас дальше чем на 10 футов, пока действует заклинание.

Если в ближнем бою вас атакует сразу несколько существ, вы можете сами выбрать, кого защитник будет атаковать, сообщив ему об этом короткой фразой. Если вы стали целью дистанционных атак, а защитник при этом не занят в ближнем бою, он перемещается, чтобы дать вам укрытие от них. Если вы являетесь единственной целью вражеского заклинания или эффекта, противник должен пройти проверку УЗ (СЛ = 6 + ваш УЗ), при провале заклинание или эффект воздействует не на вас, а на вашего защитника. Это не влияет на эффекты и заклинания с областью действия или несколькими целями.

По истечении длительности заклинания цель вновь обретает контроль над своими действиями, но при этом прекрасно помнит, что вы управляли ей при помощи магии. Защитник, попавший под воздействие этого заклинания, не может вновь стать его целью в течение 24 часов, если оно сотворёно тем же заклинателем.

НЕЙРОННАЯ ПЕРЕГРУЗКА

Школа: прорицание [разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно живое существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости ослабляет.
Устойчивость к магии: да.

Вы перегружаете разум цели, замыкая нейронные цепи. Для этого необходимо совершить в ближнем бою атаку против ЭКБ цели, при этом вы можете использовать вместо модификатора Силы модификатор вашей ключевой характеристики (если он выше). Цель получает 18d8 урона и становится ошеломлённой на 1 минуту. Цель может избежать ошеломления, успешно пройдя испытание Стойкости, но и в этом случае получит полный урон. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак.

НЕЙРОННЫЙ ИМПУЛЬС

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 20 футов.
Область: облако радиусом 20 футов с вами в центре.
Длит.: 1 раунд.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы ввергаете в шок всех существ в области действия заклинания на 1 раунд.

НЕЙРОННЫЙ ИМПУЛЬС, ВЫСШИЙ

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 20 футов.
Область: облако радиусом 20 футов с вами в центре.
Длит.: 1d4 раунда.
Испытание: Воли ослабляет.
Устойчивость к магии: да.

Вы ввергаете в шок всех существ в области действия заклинания на 1d4 раунда. Успешное испытание Воли ослабляет эффект, и существо лишь дезориентируется на 1 раунд.

НЕОБНАРУЖИМОСТЬ

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо или предмет.
Длит.: 1 час за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет).
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет).

Защищённое этим заклинанием существо или предмет трудно обнаружить заклинаниями прорицания, такими как *ясновидение/ясновидение*, а также всеми заклинаниями обнаружения или с помощью магических предметов вроде *хрустального шара* и технологических устройств, например камер и систем наблюдения. Сотворение заклинания требует значительных усилий, поэтому для этого необходимо потратить 1 ПР.

Если кто-то пытается применить магию прорицания против защищенного этим заклинанием существа, то он должен пройти проверку УЗ (1d20 + УЗ) со СЛ 11 + УЗ сотворившего *необнаружимость*. При использовании дистанционно управляемых камер или сенсоров наблюдатель должен пройти проверку Внимания со СЛ 11 + УЗ сотворившего *необнаружимость*, чтобы увидеть существо. Если вы применяете *необнаружимость* на себя или вещь в вашем распоряжении, СЛ проверок увеличивается до 15 + ваш УЗ. Всё снаряжение существа, ставшего необнаружимым, защищено вместе с ним.

Необнаружимость не позволяет обнаружить цель только при использовании предметов и дистанционно управляемых сенсоров, на существ это не распространяется: если камера установлена на стене и передаёт изображение в комнату видеонаблюдения, она попадает под действие заклинания, а если камера находится в существе (например, конструкции), то нет.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо или камера.
Длит.: 1 час за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Цель заклинания обретает способность видеть даже в полной темноте на расстоянии до 60 футов. Ночное зрение не позволяет различать цвета, но в остальном работает так же, как обычное.

ОБЕССИЛИВАЮЩИЙ ЛУЧ

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Стойкости ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы создаёте магический луч. Вам надо попасть им в цель, совершив дистанционную атаку против ЭКБ противника. При попадании цель немедленно становится обессиленной, пока действует заклинание, при успешном испытании Стойкости она становится просто утомлённой. Если она уже была утомлённой, то она оказывается обессиленной, даже если успешно прошла испытание.

На уже обессиленных существ это заклинание не действует. В отличие от обычного утомления или бессилия, этот эффект проходит, когда заклинание прекращает действовать.

ОБЛАКО ТУМАНА

Школа: воплощение [созидание].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Область: облако радиусом 20 футов.
Длит.: 10 минут за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

В выбранной вами точке появляется туман. Туман мешает видеть далее 5 футов любым зрением, включая ночное. Существа

в пределах 5 футов друг от друга находятся в условиях плохой видимости (вероятность промаха 20%), а расположенные ещё дальше — в условиях отсутствия видимости (вероятность промаха 50%, зрение бесполезно для определения местоположения цели). Умеренный ветер (11 и более миль в час) разгоняет туман за 4 раунда, сильный ветер (21 миля в час и более) разгоняет его за 1 раунд.

Это заклинание не работает под водой и в вакууме.

ОБЛУЧЕНИЕ

Школа: воплощение [болезнь, радиация, созидание, яд].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Область: облако радиусом 10 футов; см. текст.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: нет.

Заклинание наполняет область действия опасной радиацией. Сила радиации зависит от вашего УЗ (см. таблицу ниже). Центр облучаемой области всегда имеет форму облака радиусом 10 футов, она расширяется согласно общим правилам для радиации (см. стр. 404). Существа в области действия облучаются лишь единожды, долговременного радиационного заражения области действия не происходит.

СЛ испытания для противостояния эффектам радиации определяется заклинанием (а не правилами для обычной радиации).

УЗ	УРОВЕНЬ РАДИАЦИИ
6 и ниже	Низкий
7–9	Средний
10–16	Повышенный
17 и выше	Высокий

ОБМАНКА

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя; см. текст.
Эффект: один иллюзорный двойник.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П) и концентрация + 3 раунда; см. текст.
Испытание: нет или Воли разоблачает, см. текст.
Устойчивость к магии: нет.

Вы становитесь невидимы (как при использовании заклинания *высшая невидимость*), и в тот же момент в пределах близкой дистанции (25 футов + 5 футов за 2 УЗ) появляется ваш иллюзорный двойник, подобный заклинанию *голограмма* 3 круга. Ваш двойник двигается туда, куда вы его направите, — это требует концентрации, начиная со следующего раунда после сотворения заклинания. Вы можете создать двойника ровно на том месте, где стояли, чтобы окружающие не заметили ничего странного, после чего вы можете разойтись в разных направлениях. Двойник перемещается с той же скоростью, что и вы, способен говорить и жестикулировать, но не атаковать или использовать заклинания, хотя и может изобразить подобные действия.

Двойник остаётся, пока вы на нём концентрируетесь и ещё три раунда после этого. По окончании концентрации он продолжает осуществлять те же действия, что и ранее, вплоть до окончания длительности. Эффект невидимости длится один раунд за УЗ вне зависимости от концентрации.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 60 футов.
Область: эманация в форме конуса.
Длит.: концентрация, до 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы обретаете способность обнаруживать все магические заклинания, эффекты, вещи и предметы (включая те, что надеты или воздействуют на существ в поле вашего зрения), включая и гибридные предметы. Магические ловушки таким образом найти нельзя — при создании они защищаются от обнаружения этим распространённым заклинанием.

Каждый раунд концентрации на одной и той же области позволяет вам определить, является ли один из обнаруженных источников магии магическим предметом, заклинанием или другим эффектом, а также УЗ этого эффекта или уровень предмета.

Вы не можете обнаружить источники магии вне поля вашего зрения, равно как не можете заметить следы источника магии, который прекратил существовать.

ОБНАРУЖЕНИЕ МЫСЛЕЙ

Школа: прорицание [разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 60 футов.
Область: эманация в форме конуса.
Длит.: концентрация, до 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет; см. текст.
Устойчивость к магии: нет.

Вы обретаете способность обнаруживать поверхностные мысли разумных существ поблизости. От того, насколько долго вы изучаете окрестности или отдельную цель, зависит, что именно вы узнаёте.

1 раунд: наличие или отсутствие мыслей, принадлежащих существам со значением Интеллекта 1 (или модификатором Интеллекта –5) или выше, находящимся в сознании.

2 раунд: количество мыслящих сознаний и значение Интеллекта (или его модификатор) для каждого. Если среди них есть кто-либо с Интеллектом 26 (или модификатором +8) и выше (и это хотя бы на 10 выше значения вашего Интеллекта или на 5 выше вашего модификатора Интеллекта), вы оказываетесь в шоке на 1 раунд, а заклинание прерывается. Заклинание не помогает вам определить местоположение мыслящих сознаний, если вы не можете видеть существ, чьи мысли читаете.

3 раунд: поверхностные мысли одного любого разума в области действия. Если цель успешно проходит испытание Воли, то вы не можете прочесть его мысли (но вы можете попытаться сотворить это заклинание ещё раз). У существ с животным уровнем Интеллекта (значение 1 или 2 либо модификатор –4 или ниже) мысли просты и связаны с инстинктами.

Каждый раунд вы можете поворачиваться и обнаруживать мысли в новой области. Заклинание действует через преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм другого распространённого металла, а также любое силовое поле становятся для него непреодолимыми препятствиями.

ОБНАРУЖЕНИЕ НЕДУГА

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо или предмет.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Вы определяете, является ли некое существо или предмет отравленным, заражённым болезнью, проклятым или страдающим от похожего недуга. Если цель отравлена или заражена, вы сразу же узнаёте об этом и можете определить конкретный яд или болезнь, если успешно пройдёте проверку Интеллекта или Мудрости со СЛ 20. При провале этой проверки вы вправе пройти проверку Биологических наук или Медицины (в зависимости от происхождения яда или заболевания) со СЛ 20, если у вас есть пункты в соответствующем навыке. Если цель проклята или страдает от чего-то подобного, вы узнаёте об этом, если успешно пройдёте проверку Интеллекта или Мудрости со СЛ 20. Затем для определения конкретного вида проклятия необходимо совершить проверку Мистицизма со СЛ 25.

ОБНАРУЖЕНИЕ РАДИАЦИИ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 120 футов.
Область: эманация в форме 120-футовой сферы с вами в центре.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы обнаруживаете следы радиации в окружающей местности и можете в каждом раунде без затрат действий определить её интенсивность в одной зоне или в одном предмете в области действия заклинания (см. раздел «Радиация» на стр. 404). Заклинание действует через преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм другого распространённого металла, а также любое силовое поле становятся для него непреодолимыми препятствиями.

ОБНАРУЖЕНИЕ УСТРОЙСТВ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 60 футов.
Область: взрыв в форме конуса.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы обнаруживаете все заряженные или восстанавливающие заряды технологические предметы (в том числе и гибридные) в области действия заклинания. К таким предметам в том числе относятся аккумуляторы, энергоячейки и генераторы (включая те, что находятся в распоряжении существ в поле вашего зрения, даже если существо спрятало их где-то на себе). Вы не можете обнаружить технологические предметы вне поля зрения, равно как не можете обнаружить и технологические ловушки.

Заклинание позволяет вам отличить заряженные предметы от устройств, восстанавливающих заряды, но не даёт дополнительной информации: так, вы не можете определить, сколько зарядов содержит предмет или какова его максимальная ёмкость. Заклинание действует через преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм другого распространённого металла, а также любое силовое поле становятся для него непреодолимыми препятствиями.

ОБРУШЕНИЕ КОСМОСА

Школа: разрушение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Область: цилиндр с радиусом 20 футов и высотой 40 футов.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

В области действия заклинания обрушивается поток опасных космических частиц. Частицы представляют собой звёздное вещество и обломки ледяных комет. Они наносят существам в области действия заклинания 4d6 урона огнём и 3d6 урона холодом. Урон наносится лишь единожды, в момент сотворения заклинания. В течение всей длительности заклинания местность в области действия становится пересечённой, а завихрения космической пыли мешают видеть далее 5 футов любым зрением, включая ночное зрение, сквозное чутьё (зрение), а также слепозрение, зависящее от способности видеть, но не затрудняют слепое чутьё. Существа в пределах 5 футов находятся в условиях плохой видимости (вероятность промаха 20%), а расположенные ещё дальше — в условиях отсутствия видимости (вероятность промаха 50%, зрение бесполезно для определения местоположения цели). Кроме этого, завихрения мешают сотворению заклинаний в области действия (вероятность провала заклинания при сотворении равна 20%). По окончании длительности космические частицы исчезают, не оставляя никаких следов (кроме нанесённого урона).

ОБЩИЙ ЯЗЫК

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 24 часа.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание даёт на 24 часа существу способность в меру его возможностей понимать, читать и говорить на трёх (или менее) известных вам языках. Это заклинание никоим образом не влияет на природу существа (если оно не способно говорить, то говорить не сможет) и на его отношение к вам, но позволяет разумным существам, обычно не знающим языков, понимать и (если это физически возможно) говорить на выбранных языках.

ОГНЕННАЯ СТЕНА

Школа: разрушение [огонь].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Эффект: стена пламени длиной до 20 футов за 1 УЗ или кольцо пламени радиусом до 5 футов за 2 УЗ; высота в обоих случаях 20 футов.

Длит.: концентрация + 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.
Это заклинание создаёт непрозрачный и неподвижный занавес переливающегося пурпурного пламени. Одна его сторона (по вашему выбору) пышет жаром, нанося 2d6 урона огнём всем существам в пределах 10 футов от неё и 1d6 урона огнём всем, кто дальше 10, но в пределах 20 футов.

Стена наносит урон сразу, как только появляется, и каждый ваш последующий ход. Кроме того, стена наносит 5d6 урона огнём всем существам, проходящим сквозь неё. Она наносит двойной урон нежити. Если вы создаете стену там, где в данный момент есть существа, они все получают урон, как при проходе сквозь эту стену.

Если любой пятифутовый участок стены получает 20 и более урона холодом за один раунд, он пропадает.

ОГНЕННЫЙ ВЗРЫВ

3

Школа: разрушение [огонь].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Область: взрыв радиусом 20 футов.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Реакции ½ урона.
Устойчивость к магии: да.
При помощи магии вы превращаете использованный аккумулятор в мощную бомбу и запускаете его по прямой до выбранного пересечения границ клеток в пределах дистанции. Долетев до цели, он взрывается, нанося 9d6 урона огнём всем существам и предметам в области действия. Если вы пытаетесь запустить аккумулятор в узкое отверстие, вам нужно успешно совершить дистанционную атаку (обычно против КБ 10 для узких отверстий и КБ 15 для очень узких отверстий), иначе он попадёт в препятствие и взорвётся преждевременно.

ОГОНЁК-СОЮЗНИК

1

Школа: воплощение [созидание].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Эффект: один светящийся огонёк, отвлекающий врага.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.
Вы используете потустороннюю энергию, чтобы создать небольшую светящуюся сферу — блуждающий огонёк, который может отвлекать неприятеля в бою. Огонёк может перемещаться со скоростью 60 футов за раунд в любом направлении, и вы можете управлять им во время своего хода, потратив сопутствующее действие. Если огонёк находится на занятой противником клетке, то каждый раунд во время вашего хода он открывает по этому противнику прикрывающий или отвлекающий огонь (см. стр. 246) и будет самостоятельно преследовать этого врага в пределах дистанции заклинания, если вы не переключите его на другую цель. Огонёк создан из энергии и света, поэтому ему нельзя нанести урон в бою, но можно рассеять, как заклинание. Кроме этого, огонёк освещает пространство в пределах 20 футов (цвет освещения вы выбираете при сотворении заклинания).

ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ

4 4

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно или несколько тел.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.
Это заклинание превращает мертвые тела в нежить, подчиняющуюся вашим устным командам. Вы можете приказать мертвецам следовать за вами или оставаться на месте и нападать на существ (любых или только определенного вида), которые приближаются. Нежить остаётся ожившей, пока её не уничтожат, повторно оживить её после этого не получится. Вне зависимости от количества создаваемой нежити её суммарный КО не может превышать половины вашего УЗ. Каждое применение заклинания позволяет вам создавать нежить только одного типа и требует использования специальных реагентов стоимостью в 1 000 кредитов за 1 КО созданных существ. Реагенты расходуются при сотворении заклинания.

Созданная нежить остаётся под вашим контролем неограниченно долго. Однако, сколько бы раз вы ни использовали это заклинание, вы не сможете одновременно контролировать больше чем 1 КО за 1 УЗ. Если вы в какой-то момент превышаете это число, последние созданные вами существа остаются под вашим контролем, но вы должны выбрать, какими из ранее созданных мертвецов вы больше не управляете. Вышедшая из-под вашего контроля нежить не испытывает к вам какой-либо привязанности и со временем может стать гораздо могущественнее создаваемых вами мертвецов. Используемые тела должны быть пригодны для создания выбранного типа нежити. Например, скелетов можно создавать из относительно целых тел или из костяков — главное, чтобы сам остов был на месте. Зомби можно создавать только из относительно целых тел некогда живых существ.

ОПОЗНАНИЕ

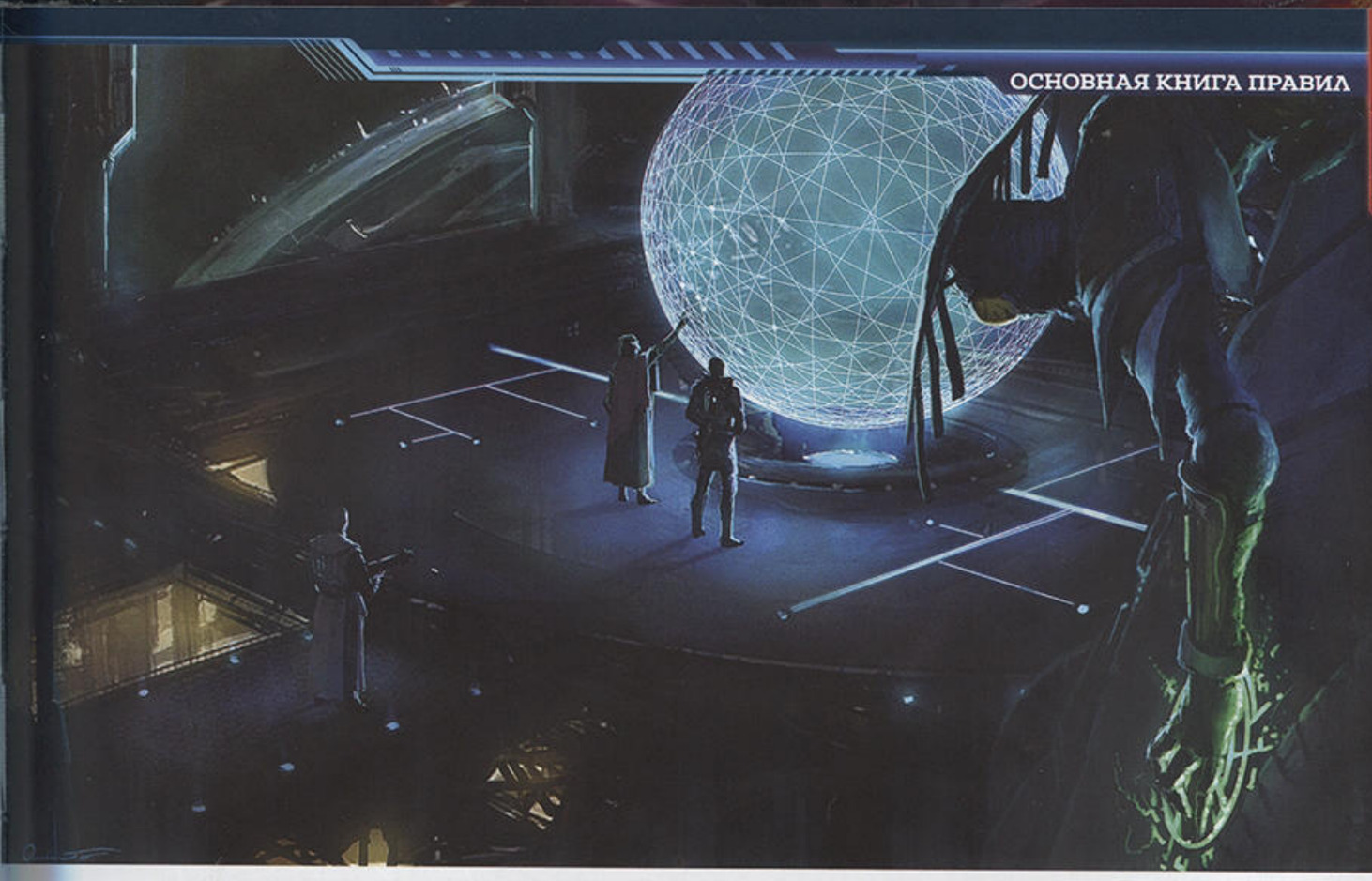
1 1

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 5 футов.
Цель: один магический или технологический предмет.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.
Это заклинание позволяет вам попытаться определить назначение магического предмета (при помощи Мистицизма) или технологического устройства (при помощи Инженерного дела). Вы получаете бонус +10 (интуитивный) к проверкам навыков при определении свойств, слов активации и паролей для выбранного предмета. Это заклинание не позволяет опознавать артефакты.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВЕРОЯТНОСТИ

3

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П); см. текст.
Вы открываете сознание, считывая лежащие в основе Вселенной вероятности. В любой момент, пока действует заклинание, вы можете прекратить его, чтобы перебросить любой бросок



d20 (атаку, испытание, проверку навыка и тому подобное, см. стр. 243). Это не требует совершения действия, но решение необходимо принять до объявления результатов первого броска. Применяется только результат переброса, даже если он хуже.

ОСТРЫЕ ЧУВСТВА

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Цель заклинания получает сумеречное зрение и бонус +2 (интуитивный) к проверкам Внимания. Если у цели уже есть сумеречное зрение, под действием заклинания она способна видеть вдвое дальше, чем обычно.

ОТРАЖАЮЩАЯ БРОНЯ

Школа: преграждение [сила].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 10 минут за 1 УЗ или до прекращения (П); см. текст.
Слой мерцающей магической энергии обволакивает всё ваше тело, подобно коже, и позволяет отразить получаемый урон обратно в противника. Если в любой момент до окончания длительности заклинания противник в пределах 100 футов нанесёт вашим ПЗ урон, атакуя оружием, вы можете прекратить заклинание в качестве ответного действия. В этом случае *отражающая броня* исчезает, превращаясь в заряд, поражающий нападавшего и наносящий ему столько же урона силой, сколько получили вы, когда прекратили заклинание (но не более 10). Нападавший может пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое.

ПАРАЛИЧ [ГУМАНОИД]

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: один гуманоид.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет; см. текст.
Устойчивость к магии: да.
Цель этого заклинания оказывается парализована и замирает на месте; она воспринимает окружающую обстановку, может дышать, но не говорить, совершать физические действия или творить заклинания. Каждый раунд она может в свой ход ещё раз попробовать пройти испытание, чтобы прекратить эффект; это действие полного хода, не провоцирующее внеочередных атак. Парализованное летающее существо не может махать крыльями и падает; плавающее не может грести и тонет.

ПАРАЛИЧ [ЧУДОВИЩЕ]

Школа: очарование [принуждение, разум].
Цель: одно живое существо.
Это заклинание работает так же, как *паралич (гуманоид)*, но действует на любое живое существо.

ПАУЧЬИ ЛАПЫ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Заколдованный может лазать по вертикальным поверхностям и потолкам как паук. Для этого большая часть его конечностей

должна быть свободна (в них не должно быть оружия или оборудования, и они не должны быть задействованы в применении навыков и тому подобном): у существа с четырьмя конечностями должны быть свободны три, у существа с шестью — четыре. У остальных существ должно быть свободно 75% конечностей, чтобы пользоваться эффектами заклинания. Цель получает скорость лазания 20 футов и бонус +8 (раса) к проверкам Атлетики при лазании, ему также не требуется предпринимать проверки Атлетики, чтобы двигаться по вертикальным или горизонтальным поверхностям (даже вверх ногами).

Существо, передвигающееся подобным образом, не считается застигнутым врасплох, а атакующие его противники не получают каких-либо особых бонусов.

Существо не может совершать действие бега, пока занимается лазанием.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно живое существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).
Вы направляете это заклинание на живое существо с 0 ПЗ, находящееся при смерти. Оно автоматически стабилизируется. Если позже ему будет нанесён урон, оно снова окажется при смерти.

ПЕРЕГРЕВ

Школа: разрушение [огонь].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 15 футов.
Область: взрыв в форме конуса.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Реакции ½ урона.
Устойчивость к магии: да.
Вы собираете тепло, излучаемое ближайшими телами и устройствами, и разом выпускаете его, нанося 2d8 урона огнём всем существам и предметам в области действия.

ПЕРЕНОС ЗАРЯДА

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: два однотипных предмета; см. текст.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: да (предмет).
Вы можете перенести любое количество зарядов из одного аккумулятора в другой или из одной энергоячейки в другую. Заряды переносятся только между двумя однотипными предметами (двумя аккумуляторами одной ёмкости, двумя одинаковыми энергоячейками и так далее): вы разряжаете один предмет, заряжая другой.

Перед сотворением заклинания вы должны указать, сколько зарядов собираетесь переносить. Если заряжаемый предмет неспособен вместить выбранное количество зарядов, он должен пройти испытание Стойкости и при провале получает 1d6 урона электричеством. Заклинание не позволяет определить, насколько разряжен заряжаемый предмет, но вы всегда можете перенести меньше зарядов, чтобы минимизировать риски.

ПЕРЕПРОШИВКА ТЕЛА

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одно живое существо.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П); см. текст.
Испытание: Воли отменяет и Стойкости ½ урона, см. текст.
Устойчивость к магии: да.
Вы редактируете ДНК существа, как если бы переписывали компьютерный код. Это болезненный для цели процесс, в результате которого её организм перестраивается, становясь похожим на механизм робота. Цель проходит испытание Воли, при провале все её скорости снижаются вдвое, и она получает 3d6 режущего урона каждый раунд вследствие того, что её внутренние органы смещаются и видоизменяются, становясь похожими на детали робота. В каждом раунде цель может пытаться пройти испытание Стойкости, чтобы уменьшить получаемый от заклинания урон вдвое. Пока заклинание действует, цель внешне становится похожа на робота: голос становится металлическим и прерывистым, движения — резкими, а лицо — застывшим и невыразительным. Цель считается застигнутой врасплох и получает штраф –2 к проверкам Проницательности, а также проверкам Харизмы, Ловкости и всех зависящих от них навыков.

ПЕРЕПРОШИВКА ТЕЛА, МАССОВАЯ

Школа: превращение.
Цель: до одного живого существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Это заклинание работает так же, как *перепрошивка тела*, но может действовать на несколько существ сразу.

ПЛАНАРНЫЙ БАРЬЕР

Школа: преграждение.
Время сотворения: 6 раундов.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Область: один куб 60×60×60 футов за 1 УЗ (Ф).
Длит.: 24 часа.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.
Это заклинание запечатывает выбранное вами место для любых межпространственных перемещений — как в него, так и внутри области: сюда относятся все заклинания телепортации, перемещения между планами, астральные и эфирные путешествия, а также заклинания призывания — подобные эффекты попросту не срабатывают. В области действия заклинания невозможен вход звездолётов в Поток и выход из него.

Рассеивание магии может рассеять это заклинание только в том случае, если УЗ рассеивающего не ниже вашего. Несколько пересекающихся *планарных барьеров* не могут сосуществовать. Если области действия эффектов пересекаются, то более новый эффект прекращает действовать на границе области действия более давних.

Планарный барьер можно сделать постоянным, проведя особый ритуал, который занимает 1 час и требует ингредиентов, стоящих 15 000 кредитов за каждый 60-футовый куб области действия.

ПЛАНАРНЫЙ ПЕРЕХОД

Школа: воплощение [телепортация].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо или до 8 существ (добровольцев или находящихся без сознания).
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы перемещаете себя или другое существо на иной план или в другое измерение. Взявшись за руки и встав в круг, можно переместиться группой до восьми существ (добровольцев или находящихся без сознания). Это заклинание почти никогда не приводит точно в желаемое место.

С Материального плана вы можете попасть на любой другой (за исключением Потока), но в 5–500 милях (5d%) от последнего места, в котором одна из целей (на ваш выбор) находилась на этом плане во время последнего путешествия туда. Если все цели на этом плане впервые, вы перемещаетесь в случайно выбранное место, но можете путешествовать по новому плану другими способами, например, при помощи заклинания *межпланетная телепортация*. Для использования заклинания *планарный переход* мистикам необходим предмет, настроенный на определённый план либо происходящий с этого плана. Техноманту для использования *планарного перехода* необходима навигационная программа для плана назначения. Могущественные техноманты и мистики ревностно охраняют информацию об особых ритуалах, позволяющих перемещаться в конкретное место выбранного плана или в неизведанные миры.

ПЛЯШУЩИЕ ОГОНЬКИ

Школа: разрушение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Эффект: до четырех огоньков.
Длит.: 1 минута (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаете до четырех огней, напоминающих фонари или небольшие фары. Пляшущие огоньки должны оставаться в пределах 10 футов друг от друга, но в остальном могут двигаться как вы захотите: вперед, назад, вверх, вниз, прямо, зигзагами и так далее. Огоньки перемещаются со скоростью 100 футов в раунд. Если они по любым причинам оказываются за пределами дистанции заклинания, то гаснут.

Вы можете поддерживать только одно заклинание *пляшущие огоньки* единовременно. Как только вы создаете новые огоньки, предыдущие немедленно исчезают.

ПОДЗАРЯДКА

Школа: разрушение.
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: касание.
Цель: один предмет.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: да (предмет).

Вы восстанавливаете до 10 зарядов аккумулятору или до 5 зарядов технологическому устройству, которое можно заряжать с помощью аккумулятора. Заклинание использует вашу собственную энергию, поэтому для его сотворения требуется потратить 1 ПР. При зарядке аккумулятора вы можете случайно уничтожить его (с вероятностью 20%). Если вы восстанавливаете предмету больше зарядов, чем позволяет его ёмкость, он должен пройти испытание Стойкости и при провале получает 1d6 урона электричеством за каждый избыточный заряд.

Заклинание не позволяет определить, насколько разряжен заряжаемый предмет, но вы всегда можете добавить меньше зарядов, чтобы минимизировать риски. Перед сотворением заклинания вы должны указать, сколько зарядов будете восстанавливать.

ПОДЧИНЕНИЕ ГУМАНОИДА

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: один гуманоид.
Длит.: 1 день за 1 УЗ; см. текст.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы выпускаете в цель яркий фиолетовый луч, совершая дистанционную атаку против ЭКБ цели, при этом вы можете использовать вместо модификатора Ловкости модификатор вашей ключевой характеристики (если он выше). Если атака была успешна, а существо провалило испытание Воли, вы устанавливаете с его разумом телепатическую связь и получаете возможность управлять его действиями. Если вы с гуманоидом знаете один язык, то можете заставить его сделать практически всё, что угодно (в пределах его способностей). Если он не знает вашего языка, то вам доступны только простейшие приказы: «подойди», «ступай туда», «сражайся» или «стой спокойно». Вы не получаете прямого доступа к восприятию гуманоида, но примерно представляете, что он испытывает. Он не может отвечать вам телепатически. После того как вы отдали подчиненному существу приказ, оно бросается его выполнять, забросив остальные дела, кроме необходимых для повседневного выживания (вроде сна, еды и тому подобного). Чтобы отдать новую команду или изменить приказ, требуется сопутствующее действие.

Полностью сконцентрировавшись на заклинании (основное действие), вы узнаёте всё, что существо воспринимает органами чувств, но в виде его собственных впечатлений. Оно всё ещё не может отвечать вам телепатически. Напрямую смотреть его глазами вы не можете, но получаете большее представление о происходящем.

Существа сопротивляются подобному контролю, и если они вынуждены делать что-то, противоречащее их природе, то получают шанс снова пройти испытание с бонусом +2. Явно самоубийственные приказы не выполняются. После установления контроля дистанция между вами и существом ничем не ограничена, пока вы с ним находитесь на одном плане. Вам не нужно видеть подчиненного.

Если вы не тратите хотя бы 1 раунд в день, чтобы сконцентрироваться на заклинании, цель получает новый шанс пройти испытание, чтобы выйти из-под контроля. Некоторые заклинания могут помешать вам управлять существом или использовать телепатическую связь, но не рассеивают эффектов заклинания.

ПОЛЁТ

1–6

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие; см. текст.
Дистанция: см. текст.
Цель: см. текст.
Длит.: см. текст.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Вы окружаете цели частицами магии, позволяя замедлить падение, плавно подниматься и опускаться или летать на короткие и дальние расстояния.

1 круг: целью заклинания является один падающий предмет или существо (среднего размера или меньше) за 1 УЗ на близкой дистанции (25 футов + 5 футов за 2 УЗ), все цели должны находиться в пределах 20 футов друг от друга. Крупные существа и предметы считаются как 2 средних, огромные — как 4 средних и так далее. Вы уменьшаете скорость, с которой падают существа или предметы, до 60 футов за раунд, что эквивалентно скорости падения с высоты в несколько футов. Упавшие не получают урона при приземлении, если оно происходит, пока длится заклинание. Заклинание никак не влияет на летающих или атакующих с разбега существ. На каждую из целей заклинание действует либо до приземления, либо 1 раунд за 1 УЗ (в зависимости от того, что произойдёт раньше). *Полёт* первого круга можно сотворить в качестве ответного действия, но в этом случае вы лишаетесь основного действия в следующем раунде.

2 круг: целью заклинания являетесь вы либо одно существо (доброволец или находящееся без сознания), либо один бесхозный предмет на близкой дистанции. Вес цели не может превышать 10 за 1 УЗ (или 100 фунтов за 1 УЗ). В качестве сопутствующего действия в каждом раунде вы можете ментально управлять движением цели, поднимая или опуская её на 20 футов. Вы неспособны двигать цель горизонтально. Если цель пытается атаковать оружием, сохранить устойчивость ей будет непросто: она получает штраф –1 к первой атаке, –2 ко второй и так далее до максимума в –5. Если потратить полный раунд на восстановление устойчивости, то штраф к следующей атаке вновь сократится до –1. Длительность заклинания составляет 1 минуту за 1 УЗ, и его в любой момент можно прекратить.

3 круг: целью заклинания является одно существо (доброволец или находящееся без сознания), которого вы коснулись. С помощью этого заклинания существо может летать со скоростью 60 футов (средняя манёвренность). Для полёта концентрации требуется не больше, чем для ходьбы, так что существо может сражаться и колдовать. Оно может совершать атаки с разбега, но не бегать. Существо переносит не больше веса, чем позволяет его максимальная нагрузка. Оно получает бонус к проверкам Акробатики для полёта, равный ½ вашего УЗ. Если заклинание прекращает действовать или было рассеяно, когда существо ещё находится в воздухе, оно плавно снижается по 60 футов в раунд в течение 1d6 раундов. Если оно за это время достигает поверхности, то благополучно приземляется. Если нет, то оно падает, с обычным ускорением пролетая всё оставшееся до земли расстояние и получая 1d6 урона за каждые 10 футов высоты падения. Длительность заклинания составляет 1 минуту за 1 УЗ.

4 круг: целью заклинания является одно существо (доброволец или находящееся без сознания) которого вы коснулись. Скорость полёта цели увеличивается на 10 футов, а длительность заклинания составляет 10 минут за 1 УЗ. В остальном действие заклинания аналогично *полёту* 3 круга.

5 круг: вы можете выбрать целью себя, при этом длительность заклинания составит 1 час за 1 УЗ. В остальном действие заклинания аналогично *полёту* 4 круга. Применяя это заклинание для перелетов на дальние дистанции, вы можете передвигаться спешно (удваивая скорость передвижения) без получения несмертельного урона, хотя марш-бросок всё равно потребует проверок Выносливости. Это означает, что вы можете за 8 часов полёта проделать путь в 140 миль (или 80 миль при скорости 50 футов).

6 круг: целями заклинания являются несколько существ (добровольцев или находящихся без сознания), вплоть до одного существа за 1 УЗ, все они должны находиться на близкой дистанции (25 футов + 5 футов за 2 УЗ) и в пределах 30 футов друг от друга. Длительность заклинания составляет 10 минут за 1 УЗ, в остальном действие заклинания аналогично *полёту* 3 круга.

ПОЛИГЛОТ

3 3

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание даёт существу, которого вы коснулись, способность понимать язык (в том числе жестовый) любого разумного существа, включая языки отдельных народов и диалекты, а также говорить на нём. Говорить одновременно можно только на одном языке, но понимать можно и несколько сразу. Это заклинание не помогает общаться с существами, не умеющими говорить. Ограничением дальности заклинания служит только дистанция слышимости.

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ

1

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ.

С помощью этого заклинания вы обретаете способность понимать речь существ и их жесты или читать тексты (в том числе набранные тактильным шрифтом) на незнакомых языках. Это не даёт вам понимания сути текста — только его буквальное значение. Также заклинание не позволяет говорить и писать на незнакомых языках. Читать таким образом магические или зашифрованные тексты невозможно (хотя вы и понимаете, что текст является магическим или зашифрованным), но вы можете использовать заклинание для чтения машинного кода и незнакомых языков программирования, чтобы проходить связанные с ними проверки навыка Компьютеры без штрафов.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ПОТУСТОРОННИЙ СЛУГА

4–6 4–6

Школа: воплощение [воззвание]; см. текст.
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: см. текст.
Длит.: мгновенная; см. текст.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да; см. текст.

С помощью этого заклинания вы осуществляете опасную затею: заманиваете в специальную ловушку существо с иного плана. Ловушка создаётся заклинанием и должна находиться в пределах его дистанции, существо остаётся в ней, пока не согласится выполнить одно задание в обмен на свободу или пока не вырвется из неё. При сотворении заклинания вы должны назвать вид существа, которое хотите вызвать; если вы желаете вызвать конкретного индивидуума, вам потребуется назвать его истинное имя. КО вызываемого потустороннего существа зависит от круга заклинания:

4 круг: одно потустороннее существо с КО 4 или ниже;
5 круг: одно потустороннее существо с КО 7 или ниже;
6 круг: одно потустороннее существо с КО 10 или ниже.

Цель получает возможность пройти испытание Воли. При успехе она не попадает в ловушку; при провале — мгновенно появляется внутри неё. УкМ от этого не защищает, но уже после появления существо может попытаться выбраться из ловушки с помощью УкМ (вы должны пройти соответствующую проверку УЗ), при помощи межпространственных перемещений либо прибегнув к проверке Харизмы (со СЛ 15 + ½ вашего УЗ + модификатор вашей Харизмы). Оно вправе пытаться применить каждый из этих способов раз в день, также успешно выбираясь в случае натуральной двадцатки (20 на d20) при проверке Харизмы или в случае натуральной единицы (1 на d20) при проверке вашего УЗ для преодоления УкМ. Вырвавшись на свободу, существо может сбежать или напасть на вас. Если область защищена *планарным барьером*, существу не удастся уйти с помощью межпространственных перемещений. Если существу не удаётся сбежать, вы вправе держать его в ловушке сколь угодно долго. Вы можете убедить его сотрудничать, объяснив, что именно от него требуется, и, вероятно, предложив какую-то награду вдобавок к освобождению. Существо само решает, какие условия для него приемлемы, и должно согласиться на них добровольно: магического принуждения будет недостаточно. Всё это продолжается до тех пор, пока существо не сбежит или не согласится выполнить задание или пока вы сами не предпочтете избавиться от него при помощи какого-то другого заклинания. Существа не соглашаются на невыполнимые или совсем неадекватные задачи. По выполнении задания существу достаточно сообщить вам об этом, чтобы немедленно вернуться на родной план. Позже оно может захотеть отомстить за заточение. Если вы поручаете существу какую-то задачу с открытым концом, которую оно не сможет просто завершить, то оно служит 10 дней и немедленно получает шанс вырваться на свободу (такой же, как при поимке его в ловушку). Чётко определённая задача, на выполнение которой требуется более 10 дней, обычно считается неадекватной. Хитрые существа могут своеобразно интерпретировать инструкции.

Когда вы используете это заклинание, чтобы вызвать существо с подтипом «водяной», «воздушный», «добрый», «земляной», «злой», «огненный», «принципиальный» или «хаотичный», заклинание получает соответствующий дескриптор.

ПОЧИНКА

0

Школа: превращение.
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: 10 футов.

Цель: один предмет весом 1 или меньше либо одна конструкция среднего или меньшего размера.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет).
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет).
Это заклинание чинит повреждённые предметы и конструкции, восстанавливая 1d4 ПЗ. Если предмет сломан, то он перестает быть таковым, как только у него появляется хотя бы половина от полного количества ПЗ. Чтобы заклинание сработало, все части предмета должны быть рядом. К одной и той же конструкции заклинание можно применять не чаще раза в день. Магические предметы починить можно, но если они были уничтожены, то не восстанавливают магические свойства. Заклинание не может отменить случившиеся с предметами искажения или превращения — только устранить нанесённый урон.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ

6

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет.
Устойчивость к магии: да.
Вы выпускаете в цель тускло-серый луч, совершая дистанционную атаку против ЭКБ цели, при этом вы можете использовать вместо модификатора Ловкости модификатор вашей ключевой характеристики (если он выше). Если атака была успешной, а цель провалила испытание Стойкости, она со всеми своими вещами превращается в неподвижную и неспособную мыслить статую. Если статую повредить, то такие же повреждения будут и у существа, если оно когда-либо вернётся к изначальному состоянию. Существо не мертво, но не подаёт признаков жизни даже при внимательном осмотре. Это заклинание действует только на существ из плоти.

Это заклинание также способно вернуть окаменевшему существу из плоти жизнь и обычный вид.

ПРЕДВИДЕНИЕ

2

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: на себя.
Длит.: мгновенная.
При помощи этого заклинания вы можете узнать, к худу или к добру приведут вас определенные действия в ближайшем будущем. Сотворение заклинания требует предельного сосредоточения, поэтому для этого необходимо потратить 1 ПР. Шансы на получение осмысленного ответа составляют 75%, эту проверку ведущий делает тайно. Если вы задаете очень простой вопрос, ведущий может дать ответ, не прибегая к проверке. Слишком невнятный вопрос не имеет шансов на ответ вообще. В случае успеха *предвидение* даёт вам один из четырех возможных ответов:

- к добру (действие, скорее всего, приведет к хорошим последствиям);
- к худу (действие, скорее всего, приведет к плохим последствиям);
- и к худу, и к добру (если верно и первое, и второе);
- ни к чему (действие не приведет к особо значимым последствиям).

В случае неудачного применения заклинания вы всегда получаете ответ «ни к чему». Заклинатель, получивший такой ответ, не имеет возможности определить, было ли это следствием провала или успеха.

Заклинание позволяет заглянуть в будущее не далее чем на полчаса: любые более отдалённые последствия при этом не учитываются. Для всех заклинаний *предвидения* одного существа на одну тему используется один и тот же результат броска d% — тот, что был получен при первом сотворении.

ПРИВОРОТ [ГУМАНОИД]

1

Школа: очарование [обольщение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: один гуманоид.
Длит.: 1 час за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Это заклинание заставляет гуманоида считать вас близким другом и союзником: отношение его с этого момента является дружелюбным. Если вы или ваши союзники при этом угрожают существу или нападают на него, оно получает бонус +5 к испытанию Воли. Заклинание не даёт вам средств прямого контроля над зачарованным. Существо вряд ли попытается причинить вам вред, но и на своих настоящих друзей и союзников тоже не нападёт. Вы можете попытаться попросить его о чём-то, но вам придётся успешно пройти встречную проверку Харизмы (с одной попытки), если вы хотите убедить гуманоида сделать что-то, чего он обычно не сделал бы. Приворожённое существо никогда не подчиняется очевидно самоубийственным или вредоносным для него просьбам. Любая прямая угроза приворожённому с вашей стороны или со стороны ваших союзников прерывает действие заклинания. Вы должны говорить на языке этого гуманоида, чтобы попросить его о чём-то или найти способ как-то обойтись жестами.

ПРИВОРОТ (ЧУДОВИЩЕ)

Школа: очарование [обольщение, разум].
Цель: одно живое существо.
Длит.: 1 день за 1 УЗ.
Это заклинание работает так же, как *приворот (гуманоид)*, но без ограничений по типу существа.

ПРИЗРАЧНЫЙ ЗВУК

Школа: иллюзия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Эффект: иллюзорные звуки.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли разоблачает.
Устойчивость к магии: нет.
Вы создаетё звуки разной громкости и будто бы исходящие из разных источников. Тип звуков вы выбираете в момент сотворения заклинания и далее не можете поменять. Максимальная громкость звука соответствует шуму, издаваемому группой в 20 человек, поэтому вы можете создавать звуки голосов, крики, пение, шаги, звуки битвы и грохот небольших взрывов. Звук может имитировать шум механизмов, отдалённый гул разговоров или рык инопланетного хищника, но не в состоянии точно воспроизвести членораздельную речь или гудение двигателей какого-то конкретного звездолёта.

ПРИКАЗ

Школа: очарование [принуждение, разум, язык].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно живое существо.
Длит.: 1 раунд.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.
Вы отдаете цели один из перечисленных приказов, который она бросается выполнять при первой возможности и наилучшим образом. Если существо не может выполнить приказ в свой ближайший ход, заклинание автоматически прекращает работать.

Подойди: в свой ближайший ход существо движется к вам так быстро, как может, и не предпринимает никаких действий, кроме движения. Оно провоцирует ответные действия (например, внеочередные атаки) по обычным правилам.

Урони: в свой ближайший ход существо роняет то, что держит. Оно не может подобрать оброненный предмет до начала своего следующего хода.

Падай: в свой ближайший ход существо распластывается на земле и лежит весь раунд. В остальном оно может действовать как обычно.

Убегай: в свой ближайший ход существо бежит от вас со всех ног в течение одного раунда. Оно не предпринимает никаких действий, кроме перемещения, и провоцирует ответные действия (например, внеочередные атаки) по обычным правилам.

Стой: существо впадает в ступор на 1 раунд.

ПРИКАЗ, ВЫСШИЙ

Школа: очарование [принуждение, разум, язык].
Цель: до одного существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Это заклинание работает так же, как и *приказ*, но действует на несколько существ (вплоть до УЗ) и может выполняться дольше, чем один раунд. Перед каждым последующим действием после первого каждый заколдованный может ещё раз попытаться пройти испытание Воли, чтобы освободиться от чар. Все цели выполняют один и тот же приказ.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ЭНТРОПИИ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: один немагический рукотворный предмет (или часть предмета в радиусе 3 футов от места, которого вы коснулись) либо одно рукотворное существо.
Длит.: см. текст.
Испытание: Стойкости отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: нет.
Любой бесхозный рукотворный (состоящий из частей: металлических, деревянных, пластиковых, стеклянных и так далее) предмет, которого вы касаетесь, рассыпается в пыль. Если предмет больше 6 футов в диаметре, уничтожается только его часть. Это мгновенный эффект.

В ходе сражения вы можете применить это заклинание, совершив атаку в ближнем бою против ЭКБ цели. При попадании вы мгновенно уменьшаете ККБ и ЭКБ рукотворной брони на 3 (но не ниже бонуса +0). Повреждённую броню можно починить, используя навык Инженерное дело; при успехе бонусы к КБ восстанавливаются. Рукотворные существа (обычно к ним относятся конструкции, но не нежить) вместо этого получают 6d12 урона. Оружия в руках противника и его снаряжения коснуться труднее: вам надо провести боевой манёвр разрушения против этого предмета. При успехе вы наносите предмету 6d6 урона. В бою заклинание длится 1 раунд за УЗ, и вы можете предпринимать одну такую атаку в раунд в качестве основного действия. Цель может попытаться пройти испытание, чтобы отменить эффект атаки, но даже при успехе заклинание продолжит действовать. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак.

ПРИЧИНЕНИЕ БОЛИ

Школа: очарование [боль, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Воли ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы телепатически воздействуете на цель, заставляя её испытывать невыносимую боль. Жертва получает штраф –2 к атакам, проверкам характеристик и навыков. Успешное испытание Воли уменьшает длительность заклинания до 1 раунда.

ПРИЧИНЕНИЕ БОЛИ, МАССОВОЕ

Школа: очарование [боль, разум].
Цель: до одного живого существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.

Это заклинание работает так же, как *причинение боли*, но может действовать на несколько существ сразу.

ПРОКЛЯТИЕ

Школа: некромантия [проклятие].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: постоянная.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы проклинаете цель, лишая её возможности ясно мыслить или быстро действовать и накладывая на неё один из следующих эффектов:

- –4 ко всем испытаниям, атакам, проверкам характеристик и навыков;
- каждый ход проклятое существо способно действовать с вероятностью 50%; при провале броска d% оно не может предпринимать действий.

Вы можете изобретать собственные проклятия (см. раздел «Недуги» на стр. 414), но они должны быть не могущественнее описанных выше. Наложенное таким образом проклятие нельзя рассеять, но его можно снять при помощи заклинаний *желание*, *исцеление от недуга*, *разрушение чар* или *чудо*. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак. *Проклятие* нейтрализует *исцеление от недуга*.

ПРОРИЦАНИЕ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: на себя.
Длит.: мгновенная.

Прорицание работает подобно *предвидению*, но имеет большую силу и позволяет вам получить совет в ответ на вопрос, касающийся определенной цели, события или действия, которое произойдет в течение ближайшей недели. Для сотворения заклинания требуется потратить 1 ПР. Совет может быть как коротким, в одну фразу, так и оказаться целым стихотворным пророчеством. Если полученная информация не применяется услышавшими, то обстоятельства могут измениться, а совет станет неактуальным. Вероятность получить истинное прорицание составляет 75%. В случае провала вы узнаёте, что заклинание не сработало, если только какая-то магия не подсунет вам вместо этого ложную информацию.

Как и в случае с *предвидением*, несколько *прорицаний* на одну тему, сделанных одним заклинателем, используют тот же результат броска d%, что и самое первое, давая каждый раз одинаковый ответ.

ПРОХОД СКВОЗЬ СТЕНУ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Эффект: отверстие 5×8 футов.
Длит.: 1 час за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаете проход сквозь металлическую, гипсовую, пластиковую, каменную или деревянную стену (но не через силовые поля, обшивку звездолёта и другие более твёрдые материалы). Этот проход может иметь максимальную длину до 30 футов. Если стена толще, чем длина созданного прохода, то заклинание просто делает в ней нишу или короткий туннель. Сотворив заклинание несколько раз, можно создать длинный коридор сквозь очень толстые стены. Когда *проход сквозь стену* прекращает действовать, находящиеся в проходе существа выбрасываются через ближайший выход. Если кто-то рассеивает заклинание или вы прекращаете его действие, все существа в проходе выбрасываются через дальний выход или через единственный, если есть только один.

ПСИХОКИНЕТИЧЕСКАЯ РУКА

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: один бесхозный предмет весом 1 или менее (или 10 фунтов и менее).
Длит.: концентрация.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Указывая пальцем на цель, вы можете усилием воли поднимать и двигать эту вещь на расстоянии. В качестве сопутствующего действия вы можете переместить предмет на расстояние до 15 футов в любом направлении, но если предмет оказывается за пределами дистанции действия заклинания, оно прекращает действовать. Вы не можете совершать сложных действий — например, стрелять из оружия или использовать компьютеры, — но заклинание может позволить вам захлопнуть дверь или люк, нажать на кнопку, чтобы открыть или закрыть автоматические двери либо включить сигнализацию.

ПСИХОКИНЕТИЧЕСКОЕ УДУШЕНИЕ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно дышащее существо.
Длит.: концентрация, до 1 раунда за 1 УЗ.

Испытание: Стойкости ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.
Вы душите цель, магически сжимая её горло подобно петле. Каждый раунд, пока вы концентрируетесь, цель получает 3d8 дробящего урона и не может двигаться. Существо не может перемещаться и должно задерживать дыхание (см. стр. 404), но может творить заклинания, атаковать любым оружием (кроме укусов) и тому подобное. В каждом раунде жертва проходит испытание Стойкости, при успехе получая возможность двигаться и уменьшая урон вдвое.

ПУТЬ В ТЕНЯХ

Школа: иллюзия [тень].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цели: до одного среднего существа или транспортного средства за 1 УЗ.
Длит.: 1 час за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: да (предмет).
Чтобы использовать это заклинание, вы должны находиться в области с низким уровнем освещенности. Вы перемещаетесь на границу Материального и Теневого планов вместе с существами и транспортными средствами, которых касаетесь. Перед вами появляется дорога — отчасти иллюзорная, отчасти настоящая. Все, кого вы берете с собой, должны касаться друг друга. Крупная цель считается за две средних, огромная — за четыре средних и так далее. Перемещаемые вместе с вами существа могут последовать за вами, уйти прочь по Теневому плану или вернуться назад на Материальный план (с вероятностью 50% для каждого из последних двух исходов, если они потеряются или вы их покинете). Существа, не желающие сопровождать вас на Теневой план, могут попытаться пройти испытание Воли, чтобы отменить эффект.

В тенях вы движетесь со скоростью 200 миль в час. Грань реальности между Теневым и Материальным планами размыта, поэтому вы не можете точно понять, где проходите и где именно выйдете. Расстояния вы можете оценивать лишь примерно, что делает заклинание почти бесполезным для разведки. Когда заклинание прекращает действовать, вас выкидывает на расстоянии 1d10 × 100 футов от выбранного места назначения (в случайном направлении по горизонтали). Если при этом вы попадаете внутрь твёрдого предмета, вас и ваших спутников-существ выбрасывает на ближайшее открытое место, и все вы становитесь утомлёнными (без испытаний). Это заклинание также можно применить для путешествия на другие планы, примыкающие к Теневому (кроме Потока), но при этом нужно идти сквозь центральную часть Теневого плана до границы с другим планом. Этот путь занимает 1d4 часа.

РАЗГОВОР С МЁРТВЫМ

Школа: некромантия [язык].
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: 10 футов.
Цель: одно мертвое существо.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет; см. текст.
Устойчивость к магии: нет.
Вы частично возвращаете труп к жизни, позволяя ему отвечать на вопросы. Вы можете задать до 6 вопросов. Существо знает

лишь то, что знало при жизни — в том числе те же языки. Оно отвечает кратко, невнятно и порой склонно повторяться, особенно если при жизни было бы настроено к вам враждебно.

Если мёртвое существо было дружелюбно или готово помочь при жизни, заклинание срабатывает автоматически. В ином случае труп получает возможность пройти испытание Воли, как если бы был жив. При успехе он отказывается отвечать или пытается лгать, используя Блеф. Тело говорит лишь о том, что его обладатель знал при жизни, и не имеет представления о событиях после его смерти.

Если в течение последней недели к телу уже применяли *разговор с мёртвым*, новое заклинание не срабатывает. Давность смерти не имеет значения, но тело должно быть более-менее целым, чтобы давать ответы. Повреждённое тело может давать частичные или частично правдивые ответы, однако рот ему для этого нужен обязательно. На нежить заклинание не действует.

РАЗРУШЕНИЕ ЧАР

Школа: прегражение.
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: до одного существа за УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание снимает с существ проклятия, а также эффекты очарования и превращения. *Разрушение чар* способно обратить вспять даже эффект с мгновенной длительностью. Для каждого разрушаемого эффекта вам нужно сделать проверку УЗ (1d20 + УЗ, максимум +15) со СЛ, равной 11 + УЗ эффекта. В случае успеха соответствующее заклятие, проклятие или иной эффект спадают с существа. Если речь идёт о проклятом магическом предмете, то СЛ проверки соответствует СЛ испытания против самого проклятия. Если заклинание относится к числу тех, что нельзя снять *рассеиванием магии*, то *разрушение чар* срабатывает, только если заклинание относится к 5 кругу или ниже. При помощи *разрушения чар* нельзя снять проклятие с магического предмета, но, применив это заклинание, можно освободить существо от воздействия подобной вещи.

РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ РЕЗОНАНС

Школа: разрушение [звук].
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: касание.
Цель: одно отдельное строение или транспортное средство.
Длит.: до 1 раунда за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

Вы настраиваетесь на отдельно стоящее строение или транспортное средство (кроме звездолётов) и вызываете в нём опасный резонанс. Вибрация наносит 2d10 урона звуком за раунд, игнорируя твёрдость. При сотворении заклинания вы можете ограничить его длительность, в ином случае оно действует 1 раунд за УЗ. Если вы применяете заклинание к любому строению, которое не располагается обособленно, примыкающие стены служат препятствием для эффекта и обнуляют урон.

Разрушительный резонанс не действует на существ (включая конструкции).

РАЗРЯДКА

Школа: прегражение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одно существо или технологическое устройство.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: нет.

Вы разряжаете одно технологическое устройство, временно обесточиваете одно технологическое устройство, работающее на электричестве, но не использующее заряды, либо существенно затормаживаете конструкцию с подтипом «технологический». Если цель заклинания — устройство с зарядами, оно теряет все оставшиеся заряды. Если устройство работает на электричестве, но не использует зарядов, оно прекращает функционировать на 1d4 раунда. Если заклинание применить на существо без подтипа «технологический», оно действует на случайно выбранное электрическое устройство, которое существо имеет при себе. Если целью заклинания выбрана конструкция с подтипом «технологический», она ошеломлена и не может использовать энергетические атаки в течение 1d4 раундов, но может в конце каждого раунда пытаться пройти испытание Стойкости, чтобы избавиться от эффекта.

РАЗРЯДКА, ВЫСШАЯ

Школа: прегражение.
Цели или область: одно существо или технологическое устройство; либо взрыв радиусом 20 футов.

Это заклинание работает так же, как *разрядка*, но действует сразу на несколько устройств. Заклинание применяется двумя способами: для прицельной разрядки и для разрядки в области.

Разрядка в области: заклинание воздействует на всё в области взрыва радиусом 20 футов. Все бесхозные предметы и существа в области подвергаются действию заклинания *разрядка*. Заклинание действует только на одно из электрических устройств, которые каждое существо имеет при себе.

Прицельная разрядка: заклинание действует на случайно выбранные электрические устройства, имеющиеся в распоряжении одного существа, разряжая или обесточивая по одному такому устройству за каждые 4 УЗ.

РАССЕИВАНИЕ МАГИИ

Школа: прегражение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одно существо, предмет, заклинание или заклинатель.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

С помощью *рассеивания магии* вы можете прекратить действие одного длительного заклинания на предмет или существо либо временно подавить магические свойства предмета, либо нейтрализовать творимое заклинание. Заклинание, которое

рассеяли, прекращает действовать, как если бы у него закончилась длительность. Некоторые чары рассеять таким образом нельзя; это указывается в их описании. *Рассеивание магии* может рассеять (но не нейтрализовать) псевдозаклинания так же, как и соответствующие заклинания. Рассеять эффект заклинания мгновенной длительности невозможно.

Рассеивание магии применяется двумя способами: как прицельное рассеивание или как контрзаклинание.

Прицельное рассеивание: целью *рассеивания магии* становится один предмет, существо или заклинание. Вы также можете прицельно снять одно конкретное заклинание с цели либо рассеять заклинание, действующее на область (например, *место истины*); при этом вам нужно либо назвать конкретное заклинание, которое вы рассеиваете, либо иным способом однозначно его определить (например, «эта огненная стена» или «заклинание, создающее двойников»). Вы совершаете одну проверку рассеивания (1d20 + ваш УЗ) со СЛ, равной 11 + УЗ рассеиваемого заклинания. В случае успеха заклинание прекращает действовать. Если вы не указали заклинание, а на цель их действует несколько, для рассеивания случайным образом выбирается одно из них. Если ваша цель — сила, предмет или существо, сами по себе являющиеся эффектом длительного заклинания (например, *невидимый слуга*), то вы совершаете проверку рассеивания, чтобы прекратить действие заклинания, воплотившего этот предмет или существо.

Если вы направляете это заклинание на магический предмет, то вам нужно успешно пройти проверку рассеивания (СЛ = 11 + уровень предмета). В случае вашего успеха все магические свойства предмета подавляются на 1d4 раунда, после чего восстанавливаются. Пока они подавлены, предмет не считается магическим. Немагические свойства предмета при этом не меняются: *священный лазерный пистолет* с подавленной магией остаётся лазерным пистолетом. Это заклинание, как и подобная ему магия смертных, не действует на артефакты и богов.

При желании вы можете автоматически успешно пройти проверку рассеивания для заклинаний, которые сотворили сами.

Контрзаклинание: вы можете использовать *рассеивание магии* для нейтрализации чужого заклинания в момент его сотворения. Для этого вам следует выбрать противника и подготовить действие (см. стр. 249), чтобы сотворить *рассеивание магии* в момент применения противником заклинания. Это действие считается направленным исключительно на защиту. При совершении подготовленного действия вам нужно успешно пройти проверку рассеивания (1d20 + ваш УЗ), чтобы нейтрализовать чужое заклинание. СЛ равна 11 + УЗ цели. Если проверка успешна, а цель находится в пределах дистанции, заклинание цели тратится впустую и не срабатывает.

РАССЕИВАНИЕ МАГИИ, ВЫСШЕЕ

Школа: прегражденне.

Цели или область: одно существо, предмет, заклинание или заклинатель; либо взрыв радиусом 20 футов.

Это заклинание работает так же, как *рассеивание магии*, но оно способно прекратить действие нескольких заклинаний на цель, а также может воздействовать на несколько целей. *Высшее рассеивание магии* применяется тремя способами: для прицельного рассеивания, для рассеивания в области или как контрзаклинание.

Прицельное рассеивание: заклинание работает так же, как *рассеивание магии*, но может рассеять одно заклинание за каждые 4 УЗ (с отдельной проверкой рассеивания для каждого заклинания). Кроме того, *высшее рассеивание магии* может рассеять и проклятия, если от тех можно избавиться с помощью *исцеления от недуга*, даже если обычное *рассеивание магии* на них не действует. СЛ проверки при этом равна СЛ самого проклятия.

Рассеивание в области: *высшее рассеивание магии* также можно применить, воздействуя на всё в области радиусом 20 футов (взрыв). Пройдите одну проверку рассеивания и примените результат ко всем существам и предметам в области, как если бы на них было направлено *рассеивание магии*. Если вы не указали заклинание, а на цель их действует несколько, для рассеивания случайным образом выбирается одно из них. На магические предметы рассеивание в области не действует, но с них могут быть сняты дополнительные магические эффекты. Примените результат рассеивания и к каждому длительному заклинанию, начальная точка которого попадает в область *высшего рассеивания магии*. Если *высшее рассеивание магии* задевает часть области действия заклинания, но не начальную точку, оно способно рассеять её частично, но только в зоне пересечения областей действия.

Если в области действия *высшего рассеивания магии* оказывается предмет или существо, сами по себе являющиеся эффектом длительного заклинания, то при достаточно высоком результате рассеивания вы прекращаете действие заклинания, воплотившего этот предмет или существо, в дополнение к попытке снять одно заклинание, действующее на него.

При желании вы можете автоматически успешно пройти проверку рассеивания для заклинаний, которые сотворили сами.

Контрзаклинание: работает аналогично *рассеиванию магии*, но вы получаете +4 к проверке рассеивания для нейтрализации чужого заклинания.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Школа: воплощение [исцеление].

Время сотворения: 3 раунда.

Дистанция: касание.

Цель: одно живое существо.

Длит.: мгновенная.

Испытание: Стойкости отменяет (безвредно).

Устойчивость к магии: да (безвредно).

С помощью этого заклинания можно прирастить существу обратно оторванные части тела (пальцы, руки, ноги, хвосты и даже головы, если у существа их было несколько). Кости и разрушенные органы (даже глаза) также восстанавливаются. После окончания сотворения заклинания вся физическая регенерация занимает всего 1 раунд, если приложить отрубленные части к телу существа. Если этих кусков под рукой нет, регенерация занимает 2d10 раундов. Это заклинание также восстанавливает 12d8 ПЗ, снимает утомление, бессилие и весь несмертельный урон. Это заклинание действует только на живых существ.

РЕЖИМ УНИЧТОЖЕНИЯ

Школа: очарование.

Время сотворения: 1 основное действие.

Дистанция: касание.

Цель: одна невраждебная конструкция с подтипом «технологический»; см. текст.
Длит.: концентрация, до 1 раунда за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.
Ваше касание перепрограммирует конструкцию, обращая её против ваших врагов. У конструкции не должно уже быть программы или приказа по причинению вам вреда, а её КО не должен превышать ваш УЗ. Если конструкция находится под контролем другого существа, оно может пройти испытание Воли (СЛ = СЛ этого заклинания), чтобы отменить эффект заклинания.

Конструкция находится под вашим контролем, пока действует заклинание. Во время своего хода, начиная с момента сотворения заклинания, вы должны приказать ей атаковать цель, после чего конструкция делает всё возможное, чтобы преследовать и атаковать её. Вы можете переключить конструкцию на другую цель, когда концентрируетесь для поддержания заклинания (основное действие). Когда вы перестаёте концентрироваться или длительность заклинания истекает, конструкция немедленно прекращает следовать вашим приказам.

РЕЖИМ УСПОКОЕНИЯ

Школа: очарование.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одна конструкция с подтипом «технологический»; см. текст.
Длит.: 10 минут за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.
Ваше касание перепрограммирует конструкцию, приостанавливая выполнение приказов, направленных на причинение вреда вам и вашим союзникам. Если КО конструкции меньше вашего УЗ, она перестаёт видеть в вас угрозу, не нападает на вас и не будет делать ничего, что может причинить вам вред (но продолжит выполнять приказы, которые не угрожают и не навредят вам). Любая прямая угроза от вас или ваших друзей, направленная на конструкцию или её союзников, не говоря уже о нанесённом вами уроне, немедленно прекращает действие заклинания, и конструкция может атаковать вас, если действовала так ранее. Если эта конструкция находится под контролем другого заклинателя или существа, тот может потратить действие полного хода, чтобы снять *режим успокоения*, если способен прикоснуться к конструкции или отдать ей приказ.

РЕИНКАРНАЦИЯ

Школа: превращение.
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: касание.
Цель: одно мертвое существо.
Длит.: мгновенная; см. текст.
Испытание: нет, см. текст.
Устойчивость к магии: да (безвредно).
С помощью этого заклинания вы даете погибшему существу возможность возродиться в новом теле, если это существо умерло не ранее чем за неделю до сотворения заклинания и его душа согласна вернуться. Если она не согласна, заклинание не срабатывает. Для согласной души испытаний не требуется. Для сотворения заклинания нужен особый памятник стоимостью не менее 1 000 кредитов, который будет служить путеводным маяком для души умершего. После сотворения заклинания памятник исчезает. Все соматические болезни и недуги в новое тело не переносятся, состояние останков также не имеет значения. Пока у вас есть хотя бы малая частичка тела существа, реинкарнация возможна, но эта частичка должна была находиться в составе тела в момент смерти. При помощи магии вы создаете из первоэлементов совершенно новое молодое тело, этот процесс занимает 1 час. По его окончании происходит реинкарнация.

Реинкарнированное существо сохраняет большую часть воспоминаний о предыдущей жизни и бывшем теле, в том числе все классовые особенности, черты и пункты навыков. Его класс, БМА, базовые модификаторы испытаний и ПЗ не изменяются. Значения характеристик пересчитываются заново в соответствии с новой расой (при этом учитывается увеличение характеристик при повышении в уровне). Реинкарнированный получает два постоянных отрицательных уровня; если же он 1 или 2 уровня, то вместо этого его значение Выносливости навсегда снижается на 2 (если это уменьшит его Выносливость до 0 или ниже, то реинкарнировать его невозможно). Реинкарнированный сам решает, останутся ли в новом теле импланты, бывшие в старом. Если существо было способно творить заклинания, то с вероятностью 50% каждая неиспользованная ячейка заклинания оказывается использованной.

Для гуманоидов новая инкарнация определяется по таблице ниже; для негуманоидов следует сделать аналогичные таблицы существ соответствующего типа.

С помощью этого заклинания не могут быть реинкарнированы элементали, потусторонние существа, нежить, а также все существа, которым не может помочь *мистическое исцеление*. Однако при помощи него можно вернуть к жизни существо, умершее от старости. Реинкарнированное существо получает все базовые способности новой формы, включая тип и скорость передвижения, естественные атаки, экстраординарные способности и тому подобное, но не знание языка.

D%	ИНКАРНАЦИЯ
1–6	Андроид
7–14	Дварф
15–22	Эльф
23–30	Гном
31–34	Полуэльф
35–38	Полуорк
39–46	Полурослик
47–55	Человек
56–64	Лашунта
65–73	Касата
74–81	Ширрен
82–90	Веск
91–99	Исоки
100	Другая (по выбору ведущего)

Заклинания *желание* или *чудо* могут вернуть реинкарнированному существу его первоначальный вид.

РЕМОНТ

Школа: превращение.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: один предмет весом до 1 за 1 УЗ либо одна конструкция любого размера.

Это заклинание работает так же, как *починка*, но восстанавливает 5d6 ПЗ предмету или конструкции.

С помощью *ремонта* можно чинить уничтоженные магические предметы, а также восстанавливать их волшебные свойства, если ваш уровень техноманта хотя бы вдвое выше, чем уровень предмета. Таким образом нельзя чинить предметы с зарядами (вроде аккумуляторов) и одноразовые предметы (например, зелья и гранаты). Если применять *ремонт* к конструкции, то заклинание автоматически преодолевает любую её невосприимчивость к магии, как если бы на него не действовала УкМ.

РЕТРОКОГНИЦИЯ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: на себя.
Длит.: концентрация, до 1 минуты за 1 УЗ.

Это заклинание позволяет вам получать эмоциональные образы событий, происходивших в месте, где вы находитесь. Во время первой минуты действия заклинания вы видите образы событий, произошедших за последний час, во время следующей — события за час, предшествующий первому, и так далее. Если в этот период произошло какое-то особо тревожное или психологически шокирующее событие, вы должны пройти испытание Воли (СЛ = 15, 20 или 25 в зависимости от эмоциональной глубины события). При провале вы теряете концентрацию, и заклинание прекращает действовать.

Начиная с 16 уровня мистики могут получать образы, изучая более продолжительные периоды времени, от 1 недели за минуту концентрации (см. таблицу). Видения при этом становятся всё менее детальными, хорошо выделяются только самые масштабные события. В большинстве случаев это заклинание не даёт вам никакой информации о событиях, происходивших во время Разрыва.

УРОВЕНЬ МИСТИКА	ПЕРИОД
16–17	1 неделя за минуту
18–19	1 год за минуту
20	1 десятилетие за минуту

СВЯЗЬ РАЗУМОВ

Школа: прорицание [разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Вы касаетесь существа, соединяя ваши разумы и моментально передавая ему большой объём сложной информации, на изложение которой иным способом ушло бы 10 минут. Вы сами решаете, какими именно знаниями будете делиться. Информация передаётся в виде визуальных образов и эмоциональных ощущений, поэтому знание языка не требуется.

СВЯЗЬ С ИНЫМ ПЛАНОМ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: на себя.
Длит.: концентрация.

Вы мысленно связываетесь с иным планом (Стихийным или более далеким), чтобы получить совет и информацию от живущих там сил. Иномирные силы отвечают на понятном вам языке, но они лаконичны и не стремятся к контакту. Обычные ответы — это «да», «нет», «возможно», «никогда», «неважно» и другие фразы из одного слова.

Вы должны концентрироваться на поддержании заклинания, чтобы продолжать задавать вопросы по одному за раунд. Сила, к которой вы обращаетесь, даёт ответ в тот же раунд. Вы можете задать не более одного вопроса за 2 УЗ. В редких случаях это заклинание может не работать из-за вмешательства каких-то божеств или высших сил.

Чем менее значительна сила, к которой вы обращаетесь, тем безопаснее контакт для вас и тем меньше вероятность, что вы получите внятный ответ. Каждый раз, когда вы задаёте вопрос, ведущий тайно бросает 1d20.

1–2: сила не даёт вам ответа, заклинание прекращает действовать, а вы проходите проверку Интеллекта со СЛ 7. В случае провала ваши Интеллект и Харизма снижаются до 8 на одну неделю, в этот период вы не можете творить заклинания.

3–5: вы получаете случайный ответ на вопрос.

6–10: вы получаете неправильный ответ. В зависимости от природы и интересов отвечающего, это может быть и намеренная ложь с целью причинить вам вред.

11–15: вы не получаете ответа на вопрос.

16 или больше: вы получаете истинный и полезный ответ длиной в одно слово. Если вопрос таков, что подобный ответ дать невозможно, вы не получаете ответа.

Чем дальше находится план, к обитателям которого вы обращаетесь, тем выше вероятность, что общение с могущественными чужеродными созданиями нанесет вред вашему Интеллекту и Харизме из-за большей нагрузки на мозг, однако тем и выше вероятность, что обитатели тех мест знают ответ и говорят правду.

Вы можете добавить от +1 до +5 к броску d20, чтобы обозначить попытку связи с более могущественной силой. Тем не менее при результате 1 или 2 вы всё равно не получите ответа, заклинание прекратит действовать, а вам придётся пройти проверку Интеллекта, чтобы избежать снижения Интеллекта и Харизмы. СЛ этой проверки увеличивается на значение, добавленное вами к броску d20 при попытке установить контакт с экстрапланарными силами.

СИЛОВАЯ СТЕНА

Школа: разрушение [сила].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Эффект: стена размером до 1 квадрата 10×10 футов за 1 УЗ.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание создает невидимую преграду из чистой силы. Она неподвижна, и её довольно сложно уничтожить. Стена плоская и вертикальная, её максимальный размер — до одного квадрата 10×10 футов за 1 УЗ. Она должна быть цельной, без разрывов. Если на месте, где она должна была появиться, находится предмет или существо, заклинание не срабатывает.

Силовая стена считается силовым полем для эффектов, неспособных проходить сквозь силовые поля. На неё не действует *рассеивание магии*. Нацеленное только на неё *высшее рассеивание магии* может её уничтожить, но при этом считается, что УЗ сотворившего стену на 5 выше, чем на самом деле. У стены 300 ПЗ, а её твёрдость равна 30.

Атаки и заклинания наносят ей урон по обычным правилам, а *дезинтеграция* сразу же её уничтожает. Губительное дыхание и заклинания сквозь стену не проходят, но *дверь в пространстве, телепортация* и им подобные эффекты помогают её преодолеть. *Силовая стена* не пропускает эфирных существ так же, как и материальных, но эфирные существа обычно могут обойти стену, пройдя сквозь пол или потолок. От атак взглядом стена не защищает.

СИЛОВАЯ СФЕРА

4

Школа: разрушение [сила].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо крупного или меньшего размера.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).
Испытание: Реакции отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Сияющий шар силы диаметром 10 футов окружает существо. Сфера удерживает существо внутри до конца действия заклинания; она работает как *силовая стена*, но на неё действует *рассеивание магии*. Сфера не препятствует дыханию. Сферу физически нельзя сдвинуть с места ни снаружи, ни изнутри.

СИСТЕМНАЯ БЛОКИРОВКА

2

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одна дверь, ёмкость или проход размером до 30 кв. футов за 1 УЗ.
Длит.: 24 часа.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание магически запирает одну дверь, проход, ёмкость с крышкой или фиксатором либо блокирует компьютерную систему. Для сотворения заклинания требуется потратить 1 ПР. Вы свободно обходите собственную блокировку, не активируя её. Пока к заблокированному предмету прикреплён замок, СЛ его взлома на 5 выше обычной. Если у предмета нет замка, заклинание создаёт его: открыть такой замок можно, только пройдя проверку Инженерного дела для отключения устройств со СЛ 20. Если предмет защищён системой компьютерной безопасности, СЛ её обхода на 5 выше обычной. Если этим заклинанием заблокировать дверь или предмет, открыть их можно только силой (СЛ выламывания на 5 выше обычной) либо заклинаниями *стук* или *рассеивание магии*. *Стук* автоматически нейтрализует *системную блокировку* как одно из запирающих устройств.

СИСТЕМНАЯ ПЕРЕГРУЗКА

4

Школа: очарование [принуждение].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Стойкости отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы касаетесь цели, создавая в её теле случайные электрические разряды и прочие помехи, затрудняющие действия. Для этого вы совершаете атаку в ближнем бою против ЭКБ цели, используя вместо модификатора Силы модификатор вашей ключевой характеристики (если он выше). Если цель провалила испытание Стойкости, заклинание подействовало: каждый раз при совершении любого действия (даже ответного), она с вероятностью 50% потратит его впустую, не сделав ничего.

Проверка вероятности совершается отдельно для каждого совершаемого действия: например, если цель в свой ход собирается переместиться и атаковать, она будет совершать проверку d% дважды — по разу перед каждым действием. Если цель совершает полную атаку, каждая атака считается отдельным действием.

Заклинание действует как на живых, так и на неживых существ и при сотворении не провоцирует внеочередных атак.

СЛАБОУМИЕ

5

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы выпускаете в цель сверкающий луч, совершая дистанционную атаку против ЭКБ цели, при этом вы можете использовать вместо модификатора Ловкости модификатор вашей ключевой характеристики (если он выше).

Если атака была успешной, а цель провалила испытание Воли, её значения Интеллекта и Харизмы снижаются до 1 (модификатор –5), оно теряет возможность пользоваться навыками, зависящими от Интеллекта и Харизмы, а также заклинаниями и речью.

Существо не понимает, что ему говорят, но по-прежнему распознает своих и чужих, держится своих и даже защищает их. Оно пребывает в таком состоянии, пока его не снимут при помощи *восстановления разума*, *желания*, *чуда* или аналогичных заклинаний. Эффектами вроде *разрушения чар* слабоумие снять нельзя.

СОЗИДАНИЕ

4–5

Школа: воплощение [созидание].
Время сотворения: 1 минута.
Дистанция: 0 футов.
Эффект: один немагический, нетехнологический предмет из неживого материала весом до 1 за 1 УЗ; см. текст.
Длит.: см. текст.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаете предмет из неживого материала, немагический, нетехнологический и бесхозный. Его объём должен быть не больше 1 кубического фута (а вес — не более 1) за УЗ.

Вы должны пройти проверку Инженерного дела или соответствующей Профессии, если хотите сотворить что-то сложное. Вы не можете создать одноразовый предмет.

4 круг: вы создаёте предмет из растительного материала (например, дерева), при этом уровень создаваемого предмета не может превышать ⅓ вашего УЗ. Время действия заклинания — 1 час за 1 УЗ.

5 круг: вы можете создать предмет и из неорганических материалов минерального происхождения: камня, кристаллов, металла и так далее, при этом уровень создаваемого предмета не может превышать ½ вашего УЗ. Время существования предмета зависит от его твёрдости и редкости, как показано в таблице ниже.

ПРИМЕРЫ ТВЁРДОСТИ И РЕДКОСТИ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Материалы растительного происхождения	2 часа за 1 УЗ
Камень, кристалл, недрагоценные металлы	1 час за 1 УЗ
Драгоценные металлы	20 мин. за 1 УЗ
Драгоценные камни	10 мин. за 1 УЗ
Редкие металлы*	1 раунд за 1 УЗ

* Включает адамантин, алхимическое серебро, мифрал и сплавы звёздных металлов. С помощью этого заклинания нельзя создать холодное железо.

СОКРУШЕНИЕ ЧЕРЕПА

Школа: некромантия [смерть].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно живое существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости ослабляет.
Устойчивость к магии: да.

Вы магически сжимаете голову цели, пытаясь проломить её череп. Вы должны совершить дистанционную атаку против ЭКБ цели, чтобы заклинание точно поразило слабые места, но при этом можете использовать вместо модификатора Ловкости модификатор вашей ключевой характеристики, если он выше. Если атака успешна, а цель провалила испытание Стойкости, она получает 18d8 урона. Если испытание прошло успешно, цель получает только 4d8 урона. Даже если цель успешно прошла испытание, она всё равно может умереть от нанесённого заклинанием урона, но в этом случае заклинание не считается смертельным эффектом. Заклинание не действует на живых существ, у которых нет головы как отдельной части тела.

СОСТОЯНИЕ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: до одного живого существа (которого коснулись) за 3 УЗ.
Длит.: 1 час за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание позволяет вам отслеживать местоположение и состояние друзей, оказавшихся далеко. Вы осведомлены о направлении и расстоянии до них и узнаёте их состояние: невредим, ранен, ранен и без ПЖ, ошеломлен, без сознания, при смерти, мучим тошнотой, в панике, в шоке, отравлен, болен, в замешательстве и так далее. После сотворения заклинания расстояние между вами не имеет значения, пока вы находитесь на одном плане. Если существо покидает этот план (в том числе посредством Потока) или умирает, заклинание перестает на него действовать.

СТАЛЬНАЯ СТЕНА

Школа: воплощение [созидание].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Эффект: стальная стена размером до одного квадрата 5×5 футов за 1 УЗ; см. текст.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаете плоскую вертикальную стену из стали. Сотворение заклинания требует значительных усилий, поэтому для этого необходимо потратить 1 ПР. Стена встраивается в любой окружающий неживой материал, если её размеров для этого

хватает. Её нельзя создать на месте, уже занятом существами или предметами. Стена всегда должна быть плоской, но вы можете сформировать её края таким образом, чтобы она поместилась в доступном пространстве.

Толщина стены составляет 4 дюйма. Вы можете увеличить размер стены вдвое, уменьшив её толщину в два раза. Каждый участок стены площадью 5×5 футов имеет 45 ПЗ за дюйм толщины и твёрдость 15. Когда ПЗ одного из участков становится равна нулю, в стене появляется брешь. Если кто-то пытается проломиться сквозь стену одним рывком, он должен пройти проверку Силы со СЛ 30. Края стены прочно закрепляются — её непросто уронить, кроме этого, её нельзя создать там, где она может упасть или обрушиться.

Эта стальная стена, как и любая другая, уязвима к физическим воздействиям и природным явлениям, хотя и не подвержена обычной коррозии. Стена состоит из металла, непригодного для изготовления каких-либо предметов или продажи.

СТИРАНИЕ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: один массив письменных данных.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание удаляет магические или обычные записи с любого носителя, включая бумагу, компьютеры или похожие устройства. Вы можете удалить текст объёмом до 1 500 слов (если вы работаете с компьютером, то это может быть либо текстовый файл объёмом в 1 500 слов, либо 1 500 слов программного кода). С помощью этого заклинания можно стирать магические руны и печати, созданные заклинаниями до 3 круга включительно.

Немагические записи в книгах и инструкциях вы стираете, просто прикоснувшись к ним, если их никто другой не держит. Чтобы стереть магический текст или компьютерный код, надо коснуться его (либо физического диска, на который он записан), а потом успешно пройти проверку УЗ (1d20 + УЗ) со СЛ 11 + УЗ создателя магического текста либо, в случае кода, со СЛ 11 + уровень предмета (диска). Компьютеры обычно производят резервное копирование данных каждый раунд, поэтому, когда вы стираете компьютерный код, он восстанавливается через 1 раунд. При стирании файла, содержащего потоковые данные (например, для систем видеонаблюдения), компьютер не сможет восстановить недостающий фрагмент. Эта проверка УЗ всегда проваливается, если на d20 выпадает 1. Если попытка стирания записей, являющихся частью ловушки (неважно, магической или нет), оканчивается провалом, ловушка срабатывает.

СТУК

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одна дверь, ёмкость или проход площадью до 10 кв. футов за 1 УЗ.
Длит.: мгновенная; см. текст.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание открывает закрытые, запертые (в том числе электронно) или заклинившие двери, включая те, на которые действуют заклинания *волшебный засов* или *системная блокировка*. Сотворив это заклинание, пройдите проверку УЗ со СЛ, равной СЛ замка или электронной блокировки, но с модификатором +10 к проверке. При успехе *стук* нейтрализует до двух запирающих устройств или заклинаний.

Этим заклинанием можно открывать потайные двери (но не находить их), закрытые ёмкости, замки с секретом, шлюзы звездолётов и прочие запертые проходы.

Заклинание может открывать оковы, откреплять цепи и ослаблять сварочные швы (если они что-либо запирают). Если это заклинание применяется на дверь, запертую *системной блокировкой*, то блокировка не снимается, а перестаёт действовать на 10 минут. В остальных случаях дверь не закрывается и не запирается самостоятельно.

Стук не поднимает опускные решетки и не нейтрализует подобные преграды (например, силовые поля), не открывает двери и ёмкости, если их размер больше области действия заклинания, а также не действует на веревки, паутину и тому подобное.

СТУПОР

Школа: очарование [принуждение, разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: один гуманоид с КО 3 или ниже.
Длит.: 1 раунд.
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Это заклинание вводит гуманоида с КО 3 или ниже в ступор (он не может предпринимать какие-либо действия, но не получает штрафов к КБ). Это заклинание никак не действует на гуманоидов с КО 4 и выше. После пребывания в ступоре существо становится невосприимчивым к этому заклинанию на одну минуту.

СТУПОР [ЧУДОВИЩЕ]

Школа: очарование [принуждение, разум].
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: одно живое существо с КО 5 или ниже.

Это заклинание работает так же, как *ступор*, но действует на существо любого типа с КО 5 или ниже. Существа с КО 6 и выше к нему невосприимчивы.

СУБЪЕКТИВНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Школа: иллюзия [разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).

Вы выбираете существо или предмет в пределах дальней дистанции (до 400 футов + 40 футов за 1 УЗ), который вы видите, и изменяете своё восприятие, убеждая себя в том, что цель — всего лишь иллюзия. С вашей точки зрения цель становится прозрачной, ничем не пахнет и не издаёт звуков. Вплоть до окончания длительности заклинания вы можете беспрепятственно проходить сквозь цель, а она — сквозь вас. Магические атаки цели наносят вам только половину урона, а немагические

не вредят совсем. Прочие магические способности цели, не наносящие урон, воздействуют на вас с вероятностью 50%, и вы становитесь невосприимчивы ко всем атакам цели с дескриптором «язык», а также атакам, основанным на звуке или запахе. Ваши атаки не наносят цели урона, а магические способности не действуют на неё. И вы, и цель можете взаимодействовать через посредников. Например, вам не удастся зачаровать цель заклинанием *приворот (чудовище)*, но, если вы зачаруете другое существо и прикажете ему атаковать цель, она будет получать полный урон от атак.

ТАЙНОЕ УБЕЖИЩЕ

Школа: преграждение.
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Область: 1 куб 30×30×30 футов за 1 УЗ (Ф).
Длит.: 24 часа (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Это заклинание позволяет создать укромный уголок: любой смотрящий на него извне видит только тёмный туман. Ночное зрение не помогает видеть сквозь него. Звуки любой громкости не проникают наружу, подслушать, о чем говорят внутри, невозможно. Находящиеся внутри нормально видят происходящее снаружи. Заклинания прорицания с дескриптором «тайновидение» также не могут проникнуть в защищенное место. Находящиеся внутри невосприимчивы к *обнаружению мыслей*. Заклинание препятствует разговору между находящимися внутри и снаружи (не пропуская звуки) и общению при помощи технологических устройств (поскольку блокирует все сигналы), но не мешает магическим формам связи (например, заклинанию *телепатическое сообщение* или телепатическому общению). Заклинание не мешает существам и предметам перемещаться внутрь области действия и выходить из неё.

ТЕЛЕКИНЕЗ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Цель или цели: см. текст.
Длит.: концентрация (до 1 раунда за 1 УЗ) или мгновенная; см. текст.
Испытание: нет или Воли отменяет (предмет), см. текст.
Устойчивость к магии: да (предмет), см. текст.

Вы перемещаете предметы или существ, концентрируясь на них. В зависимости от выбранного варианта, этим заклинанием можно совершать боевые манёвры, плавные перемещения или один резкий бросок.

Боевые манёвры: один раз за раунд вы можете применить это заклинание, чтобы совершить дистанционную атаку, действующую как один из следующих манёвров: таран, разоружение, захват (включая обездвиживание) или сбивание с ног. Манёвры совершаются по обычным правилам, но используют ваш УЗ + модификатор вашей ключевой характеристики в качестве модификатора атаки. Цель при этом не проходит испытаний, но УкМ может её защитить. Этот вариант заклинания длится 1 раунд за УЗ, но прекращает действовать, если вы перестаёте концентрироваться.

Плавное перемещение: вы перемещаете предмет весом не более 2 за УЗ (или 25 фунтов за УЗ) на расстояние до 20 футов за раунд в любом направлении (в том числе вверх или вниз). Если вещь находится в распоряжении существа, то оно может отменить эффект, успешно пройдя испытание Воли или с помощью УкМ. Этот вариант заклинания работает 1 раунд за УЗ, но прекращает действовать, если вы перестаёте концентрироваться или если перемещаемый предмет оказывается за пределами дистанции действия заклинания.

Вы способны манипулировать предметом, как если бы он был у вас в одной руке. Например, вы можете потянуть за рычаг, повернуть ключ, нажать на кнопку, перевернуть предмет и совершить подобные действия, если для них достаточно усилия, не превышающего ограничения заклинания по весу. Можно развязывать простые узлы, хотя подобные тонкие операции требуют проверки Интеллекта со СЛ 15.

Резкий бросок: всю энергию этого заклинания можно потратить за один раунд, швырнув до 15 предметов или существ (находящихся в пределах дистанции и не далее 10 футов друг от друга) в любую цель в пределах 150 футов от всех этих существ и предметов. Общий вес того, что вы можете швырнуть, не должен превышать 40 (или 400 фунтов). Чтобы попасть, вам надо успешно совершить проверку атаки отдельно для каждого предмета или существа, используя модификатор вашей ключевой характеристики + БМА.

Все предметы наносят урон: сравнительно безобидные вещи наносят 1 урон за каждые 2 единицы веса (или за каждые 25 фунтов), а оружие, острые, режущие и другие опасные предметы наносят 1d10 урона за каждые 2 единицы веса (или за каждые 25 фунтов). Не попавшие в цель существа и предметы падают на клетке рядом с ней. Достаточно лёгких существ таким образом можно кидать, но они проходят испытания Воли, чтобы избежать эффекта. УкМ также может их защитить. То же касается и обладателей предметов, которые вы хотите отобрать и швырнуть. Если существо таким образом швырнули в твёрдую поверхность, оно получает 1d6 урона, как от падения с высоты 10 футов.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ СНАРЯД

Школа: разрушение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 1 УЗ).
Цель: одно существо и один предмет.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы можете швырнуть в цель предмет весом менее 1 (до 5 фунтов или менее), совершив дистанционную атаку против ККБ цели. При попадании и цель, и предмет получают 1d6 дробящего урона. Тип предмета никак не влияет ни на саму атаку, ни на её урон.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ ПРОГУЛКА

Школа: воплощение [телепортация].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: вы сами, а также предметы и существа (добровольцы или находящиеся без сознания), которых вы касаетесь.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Длит.: мгновенная.
Испытание: нет или Воли отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: нет или да (предмет).
Это заклинание обращается к существу, с которым у вас в данный момент есть телепатическая связь, установленная посредством одноимённой классовой особенности мистика (заклинание *телепатическая связь* для этого не подходит), и немедленно телепортирует вас к нему. Заклинание перемещает вас в случайно выбранную свободную клетку рядом с этим существом. Если таких клеток нет, вы перемещаетесь на ближайшую подходящую клетку. Если такая клетка находится от цели более чем в 50 футах, заклинание не срабатывает.

Дистанция перемещения ограничена лишь пределами плана: вы можете телепортироваться даже на другой конец галактики, но не можете перемещаться между планами или переместиться к существу, если один из вас путешествует в Потоке, а другой — нет. Вы можете брать с собой предметы, если их вес не превышает вашей максимальной нагрузки. Вы можете также взять с собой до шести существ среднего или более мелкого размера (со снаряжением и другими предметами, укладывающимися в их максимальную нагрузку) или предметы сопоставимого размера и веса. Все существа должны быть согласны на перемещение или быть без сознания. Крупное существо считается за два средних, огромное — за два крупных и так далее. Все перемещаемые существа должны касаться друг друга, и хотя бы одно из них должно касаться вас. Если рядом с существом, к которому вы телепортируетесь, недостаточно места для всех перемещаемых вами существ или если вы превысили указанные ограничения, заклинание не срабатывает.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цели: вы сами и ещё по одному добровольцу за 3 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.
Вы создаете телепатическую связь между собой и другими существами-добровольцами, каждый из них должен иметь значение Интеллекта 3 или выше (или модификатор Интеллекта –4 и выше). Связь соединяет всех со всеми, и с её помощью существа могут общаться, невзирая на язык. Связь не даёт никаких особых способов влияния друг на друга. После формирования она действует на любом расстоянии, но не между планами. Вы можете не включать себя в число целей, однако это решение можно принять только в момент сотворения заклинания.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКОЕ СООБЩЕНИЕ

Школа: прорицание [разум, язык].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цели: до одного существа за 1 УЗ.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.
Вы можете телепатически отправить короткое сообщение и услышать краткие ответы на него. Любое живое существо, находящееся в пределах 10 футов от вас или адресата, может также получить отправленное сообщение, если успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 25. Для отправки сообщения вы должны иметь возможность видеть или слышать каждого адресата. Существа, получившие сообщения, могут телепатически ответить на него, но в каждом раунде нельзя послать более одного сообщения, а его объём не должен превышать 10 слов. Техномант, сотворивший это заклинание, может адресовать сообщение компьютеру или конструкции с подтипом «технологический», если их устройство позволяет принимать сообщения.

ТЕЛЕПАТИЯ

Школа: прорицание [разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ.

Вы можете мысленно общаться с любым другим понимающим какой-либо язык существом в пределах 100 футов. Телепатически можно общаться сразу с несколькими существами, но это так же сложно, как и одновременно разговаривать сразу с несколькими собеседниками. Это заклинание нельзя использовать для поиска существ, с которыми вы хотите пообщаться. После установления связи необязательно иметь линию досягаемости до собеседника.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Школа: воплощение [телепортация].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 2 000 миль.
Цель: вы сами, а также предметы и существа (добровольцы или находящиеся без сознания), которых вы касаетесь.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет или Воли отменяет (предмет).
Устойчивость к магии: нет или да (предмет).

Это заклинание позволяет вам мгновенно переправиться в желаемое место в пределах 2 000 миль. Путешествовать между планами или планетами таким образом нельзя. В бою не получится телепортироваться с одного движущегося звездолёта на другой, но телепортация на поверхность планеты со звездолёта на орбите вполне возможна. Вы можете брать с собой предметы, если их вес не превышает вашей максимальной нагрузки.

Вы также можете взять в качестве спутников до пяти существ среднего размера или меньше (со снаряжением и другими предметами, укладывающимися в их максимальную нагрузку) или предметы сопоставимого размера и веса. Все существа должны быть согласны на телепортацию или быть без сознания. Крупное существо считается за два средних, огромное — за четыре средних. Все телепортирующиеся должны касаться друг друга (например, держаться цепочкой), и хотя бы один из них должен касаться вас. Сотворяя это заклинание, вы не проходите испытания и не применяете УкМ. Предметы могут проходить испытания (и применять УкМ), только если находятся в распоряжении существ.

Вам нужно ясно представлять, куда именно вы телепортируетесь. Чем точнее образ у вас в голове, тем надежнее работает телепортация. Некоторые места (например, насыщенные естественной или магической энергией) могут затруднять такое перемещение или делать его невозможным. При телепортации бросьте d% и определите результат по таблице 10–1. Пользуйтесь следующими определениями для трактовки данных из таблицы.

Знание о месте: хорошо знакомым является место, где вы бывали крайне часто и чувствуете себя как дома. Тщательно изученным — место, в котором вы бывали часто или которое находится у вас перед глазами. «Случалось бывать» — тут вы бывали больше раза, но изучили не слишком хорошо. Однажды виденное место — такое, которое вы видели своими глазами один раз либо тщательно изучили при помощи заклинаний тайновидения, камер наблюдения или видеозаписей (в этом случае вам всё равно нужно ясно представлять его местоположение:

ТАБЛИЦА 10–1: РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

ЗНАНИЕ О МЕСТЕ	НА МЕСТЕ	МИМО	ПОХОЖЕЕ МЕСТО	СРЫВ
Хорошо знакомо	1–97	98–99	100	–
Тщательно изучено	1–94	95–97	98–99	100
Случалось бывать	1–88	89–94	95–98	99–100
Однажды виденное	1–76	77–88	89–96	97–100
Не существует	–	–	81–92	93–100

телепортироваться вслепую в место, которое вы видели только в сериале, нельзя). «Не существует» — место, которого нет на свете или (если вы телепортируетесь в знакомое место) которое было уничтожено либо кардинально изменилось с тех пор, как вы его видели. При телепортации в несуществующее место бросьте 1d20 + 80 вместо d% и сверьтесь с таблицей, при этом у вас нет возможности оказаться на месте или даже промахнуться мимо.

На месте: вы появляетесь точно там, где планировали.

Мимо: вы благополучно появляетесь на случайном расстоянии от того места, в котором собирались оказаться. Расстояние составляет d% от того, на которое вы должны были переместиться при телепортации, направление определяется случайным образом.

Похожее место: вы оказываетесь в месте, визуально или тематически похожем на место назначения. Обычно это ближайшее подходящее место в пределах дистанции. Если в пределах дистанции такого нет, заклинание просто не срабатывает.

Срыв: телепортация прерывается из-за помех. Вы со всеми спутниками получаете по 2d10 урона, после чего бросаете 1d20 + 80 и по таблице определяете, что случилось с вами дальше. Каждый раз, когда случается срыв, персонажи получают дополнительный урон, после чего перебрасывают 1d20 + 80.

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 час.
Дистанция: 100 футов.
Область: эманация радиусом 100 футов с вами в центре.
Длит.: 1 день за 1 УЗ; см. текст.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы меняете тип и климат окружающей местности на другой, свойственный планете или плану, где вы находитесь. Например, вы можете превратить пустыню в равнину. Для сотворения этого заклинания необходимо потратить 10 ПР и технологическое оборудование стоимостью 30 000 кредитов (оборудование магическим образом настраивается на осуществление терраформирования и исчезает после сотворения заклинания). Мистик-ксенодруид использует вместо оборудования кристаллы и благовония стоимостью 30 000 кредитов. Климат и обычная растительность в области действия заклинания магическим образом изменяются в соответствии с новым типом местности, но животные и рельеф остаются неизменными. Например, если превратить каменистые холмы в лес, то травы превратятся в кустарники и подлесок, но складки местности не разгладятся, а животные не изменятся.

Вы можете изменить климат на одну категорию (холодный, умеренный, тёплый). Масштаб возможных изменений местности определяет ведущий, но обычно заклинание изменяет её не более чем на одну категорию в пределах типа (так, обычный

лес может стать либо редким подлеском, либо дремучей чащей с огромными деревьями, мелкая топь может стать глубокой и так далее).

Многократное применение заклинания может создать область с климатом и типом местности, разительно отличающимися от окружающей природы.

Ведущему стоит сократить длительность заклинания, если он решит, что перемены слишком неустойчивы, или увеличить её, если он сочтёт, что новая местность хорошо вписывается в окружение.

Заклинание может иметь множество последствий, зависящих от произведённых изменений, типа окружающей местности и так далее. В каждом случае последствия могут различаться — их определяет ведущий. Например, при превращении пустыни в равнину заклинание перемещает воду ближе к поверхности, чтобы питать растения, но в результате этого в соседних районах может начаться засуха.

УВИДЕТЬ НЕВИДИМОЕ

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 10 мин. за 1 УЗ (П).

Вы можете видеть невидимые или эфирные предметы и существ в пределах поля зрения, как если бы они были видимы. Такие существа выглядят для вас как прозрачные силуэты, вы легко различаете видимое, невидимое и эфирное.

У вас нет способа определить, что именно обеспечивает невидимость. Вы не разоблачаете иллюзии и не видите сквозь непрозрачные предметы.

Заклинание не показывает вам существ, которые просто прячутся или плохо видны по иным причинам.

УГАСАНИЕ ЖИЗНИ

Школа: некромантия [смерть].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов за 1 УЗ).
Цель: до одного существа за 2 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости ослабляет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы блокируете жизненную энергию, курсирующую сквозь выбранные цели, гася искру жизни слабых существ и калеча более сильных.

Эффект заклинания зависит от КО каждой из целей.

- Существо с КО 5 и ниже умирает. Если оно успешно проходит испытание Стойкости, то остаётся в живых, но с 1 ПЗ.
- Существо с КО 6–10 получает 10d20 урона и повергнуто в шок на 3 раунда. Если оно успешно проходит испытание Стойкости, то получает только половину урона и отменяет шок.
- Существо с КО 11–14 получает 8d20 урона и ошеломлено на 3 раунда. Если оно успешно проходит испытание Стойкости, то получает только половину урона и отменяет ошеломление.
- Существо с КО 15 и выше получает 6d20 урона. Если оно успешно проходит испытание Стойкости, то получает только половину урона.

Даже если цель успешно прошла испытание, она всё равно может умереть от нанесённого заклинанием урона, но в этом случае заклинание не считается смертельным эффектом.

УДАР ПО РАЗУМУ

Школа: прорицание [разум].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Воли ½ урона.
Устойчивость к магии: да.

Вы находите наиболее уязвимое место в разуме существа и телепатически перегружаете его потоком беспорядочной информации. Цель может попытаться пройти испытание Воли, чтобы уменьшить урон вдвое. Заклинание не действует на существ без значения Интеллекта.

1 круг: заклинание наносит цели 2d10 урона.

2 круг: заклинание наносит цели 4d10 урона.

3 круг: заклинание наносит цели 7d10 урона.

4 круг: заклинание наносит цели 10d10 урона, и она становится утомлённой на 1 раунд, если провалила испытание.

5 круг: заклинание наносит цели 15d10 урона, и она становится обессиленной на 1 раунд в случае провала испытания или утомлённой на 1 раунд в случае успеха.

6 круг: заклинание наносит цели 17d10 урона, и она на 1 раунд обессилена и пребывает в шоке в случае провала испытания или становится утомлённой на 1 раунд в случае успеха.

УЖАС

Школа: очарование [разум, ужас, эмоции].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: см. текст.
Цель: см. текст.
Длит.: см. текст.
Испытание: Воли ослабляет.
Устойчивость к магии: да.

Усилием воли вы заставляете цель вспомнить свой самый страшный кошмар. Если цель успешно прошла испытание Воли, она потрясена на 1 раунд.

1 круг: заклинание действует на одно живое существо с КО 4 и ниже, находящееся на близкой дистанции (25 футов + 5 футов за 2 УЗ). Существо проходит испытание Воли, при провале оно испугано в течение 1d4 раундов.

2 круг: заклинание действует на одно живое существо с КО 4 и ниже за 3 УЗ, находящееся на средней дистанции (100 футов + 10 футов за 1 УЗ), все цели должны быть в пределах 30 футов друг от друга. Каждое существо проходит испытание Воли, при провале оно испугано в течение 1 минуты.

3 круг: заклинание действует на всех живых существ с КО 8 и ниже, находящихся в области действия (30-футовый взрыв в форме конуса). Каждое существо проходит испытание Воли, при провале оно впадает в панику на 1 минуту. Если паникующее существо зажать в угол, оно впадает в оцепенение.

4 круг: заклинание действует на всех живых существ вне зависимости от КО, находящихся в области действия (30-футовый взрыв в форме конуса). Каждое существо проходит испытание Воли, при провале оно впадает в панику на

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

1 минуту. Если паникующее существо зажать в угол, оно впадает в оцепенение.

УКРЕПЛЕНИЕ БРОНИ

Школа: преграждение.

Это заклинание работает так же, как *низшее укрепление брони*, но цель и всё её снаряжение получают СУ 10/– или устойчивость к энергии 10, защищающую от трёх выбранных типов энергии.

УКРЕПЛЕНИЕ БРОНИ, ВЫСШЕЕ

Школа: преграждение.

Это заклинание работает так же, как *низшее укрепление брони*, но цель и всё её снаряжение получают СУ 15/– или устойчивость к энергии 15, защищающую от четырёх выбранных типов энергии.

УКРЕПЛЕНИЕ БРОНИ, НИЗШЕЕ

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо в броне.
Длит.: 10 минут за 1 УЗ.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание даёт цели (и её снаряжению) защиту от кинетического или энергетического урона на ваш выбор. При выборе кинетического урона цель (вместе со снаряжением) получает СУ 5/–, защищающее от дробящего, колющего и режущего урона. В случае энергетического урона вы выбираете 2 типа энергии (звук, кислота, огонь, холод, электричество) и цель (вместе со снаряжением) получает устойчивость 5 к этим типам энергии. СУ и устойчивость к энергии не складываются с уже имеющимися, а повторное применение заклинания не усиливает эффект.

УКРЕПЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 30 футов.
Цель: до 10 существ в броне, находящихся в пределах дистанции.
Длит.: 1 минута за 1 УЗ.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание работает так же, как *низшее укрепление брони* (с учётом вышеописанных изменений), давая целям и их снаряжению СУ 5/– или устойчивость к энергии 5, защищающую от всех пяти типов энергии.

УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ

Школа: некромантия [восприятие].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо-нежить.
Длит.: 1 день за 1 УЗ.
Испытание: Воли отменяет; см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Это заклинание позволяет вам влиять на нежить. Если цель заклинания разумна, она воспринимает все ваши слова и действия благожелательно, её отношение с этого момента является дружелюбным, и она не нападёт на вас, пока заклинание действует. Вы можете попросить о чём-то, но вам придётся пройти встречную проверку Харизмы (с одной попытки), если вы пытаетесь убедить существо сделать что-то, чего оно обычно не сделало бы. Разумная нежить никогда не подчиняется очевидно самоубийственным или вредоносным для неё приказам, однако её вполне можно уговорить предпринять нечто опасное, но стоящее риска.

Неразумная нежить автоматически попадает под действие этого заклинания, не проходя испытания. Управляя неразумным существом, вы можете давать ему только простейшие приказы: «подойди», «ступай туда», «сражайся», «стой спокойно» и им подобные. Неразумная нежить подчинится любому приказу, даже самоубийственному или вредоносному.

Любая прямая угроза зачарованной нежити (неважно, разумной или нет) с вашей стороны или со стороны ваших союзников прерывает действие заклинания. Все приказы вы отдаёте голосом, и нежить понимает вас вне зависимости от языка, на котором вы говорите.

УСИЛЕНИЕ ОРУЖИЯ

Школа: разрушение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно оружие.
Длит.: см. текст.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Выбранное оружие получает от вас избыточный заряд энергии. Если следующая атака с применением этого оружия будет успешной (атаку нужно совершить до конца следующего раунда), она нанесёт дополнительно 4d6 урона, если оружие поражает одиночные цели, или 2d6 урона, если оружие поражает всех существ в определённой области. Дополнительный урон имеет тот же тип, что и основной урон оружия.

УСКОРЕНИЕ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цели: до одного существа за 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Цели заклинания начинают двигаться и действовать быстрее обычного, что имеет несколько следствий.

Предпринимая полную атаку, ускоренное существо может совершить отдельное сопутствующее действие для перемещения. Перемещение осуществляется единовременно и может состояться до, после или между атаками во время полной атаки.

Скорость для всех типов перемещения существа (включая наземную скорость, лазание, плавание, полёт и рытьё) увеличивается на 30 футов вплоть до максимума, равного удвоенной скорости существа для этого типа перемещения. Это считается

бонусом усиления и увеличивает дальность прыжков соответственно возросшей скорости. Несколько разных эффектов *ускорения* не складываются. *Ускорение* нейтрализует и отменяет *замедление*.

УСТРАНЕНИЕ РАДИАЦИИ

Школа: воплощение [исцеление].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель или область: одно существо или предмет либо область радиусом 20 футов.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно, предмет).
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет).

Вы снимаете с одной цели все длительные эффекты радиации. Успешно пройдя проверку УЗ (СЛ = СЛ эффекта радиации), вы избавляете цель от лучевой болезни и радиационного отравления, а их стадии на соответствующих треках изменяются на «здоров». При сотворении на область одно применение этого заклинания нейтрализует радиацию в радиусе 20 футов от точки, которой вы коснулись.

Заклинание не в силах нейтрализовать естественную радиоактивность материалов и веществ, поэтому уровень радиации может восстановиться, пока они не будут убраны.

УТОМЛЕНИЕ

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Стойкости отменяет.
Устойчивость к магии: да.

Вы совершаете атаку в ближнем бою против ЭКБ одиночной цели, используя вместо модификатора Силы модификатор вашей ключевой характеристики (если он выше). Если цель провалила испытание Стойкости, она становится утомлённой, пока действует заклинание. На тех, кто уже утомлён, это заклинание не действует. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак.

ФЛОТ ТЕНЕЙ

Школа: иллюзия [тень].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Область: область радиусом 60 футов.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: Воли разоблачает и Реакции ½ урона, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы создаёте изображение флота звездолётов, зависших на низкой высоте и обстреливающих ваших врагов из лазерных орудий.

Звездолёты находятся в 1 000 футах над землёй и ведут огонь по выбранной вами области радиусом 60 футов. Это заклинание нельзя применять в помещении, если то не настолько большое, что действительно способно вместить в себя целую флотилию.

Пока длится заклинание, звездолёты каждый раунд стреляют по всем врагам в области действия, нанося им 3d6 колющего урона и 3d6 урона огнём. Когда существо взаимодействует с иллюзией (например, получая от неё урон), оно может пройти испытание Воли, чтобы разоблачить иллюзию, и вплоть до окончания действия заклинания снизить получаемый от неё в каждом раунде урон вдвое. В каждом раунде, когда существо получает от заклинания урон (неважно, разоблачило оно иллюзию или нет), оно может пройти испытание Реакции, чтобы получить половину урона. Таким образом, существо, успешно разоблачившее иллюзию и прошедшее в одном из раундов испытание Реакции, получит в нём только четверть урона.

ХЛАМОБОТ-ПОМОЩНИК

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: касание.
Цель: нерабочая электроника весом не менее 1; см. текст.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы превращаете кучу технологического хлама в робота, который может выполнять полезные задачи. Заклинание необходимо сотворить на выключенное и неработающее электронное оборудование общим весом не менее 1, например сломанный компьютер, нерабочие или разрозненные компьютерные детали или запчасти роботов, уничтоженного робота или любые механические или электронные компоненты в произвольном сочетании — главное, чтобы их было достаточно.

Вы используете магию, технические знания и умения, чтобы собрать разрозненные запчасти воедино и зарядить энергией, создав помощника. Хламобот-помощник имеет небольшой размер, ПЗ в количестве, равном ¼ ваших максимальных ПЗ (ПЖ у него нет), а его ЭКБ и ККБ равны вашему УЗ + 10. Его наземная скорость составляет 30 футов, скорость полёта — 15 футов (средняя манёвренность). Он может выполнять все задачи, указанные в описаниях навыков Инженерное дело, Ловкость рук, Компьютеры и Пилотирование (навыки считаются изученными). Его общий бонус для каждого из этих навыков равен вашему УЗ + 3. При использовании Компьютеров считается, что у хламобота есть хакерский набор, а при использовании Инженерного дела — инженерный набор. Хламобот-помощник не может атаковать ни при каких условиях. Для прохождения испытаний против нацеленных на него заклинаний и других эффектов хламобот использует ваши модификаторы испытаний. Для нацеленных на него заклинаний и эффектов он считается конструкцией с подтипами «магический» и «технологический».

Во время своего хода в качестве сопутствующего действия вы можете телепатически отдать хламоботу новые команды, которые он выполняет, совершая действия как обычное существо. Вы знаете, когда робот прошёл проверку навыка и была ли она успешна, а также понимаете, когда он атакован или уничтожен, но никакой другой информации эта телепатическая связь вам не даёт.

Когда хламобот уничтожен или заклинание прекращает действовать, он рассыпается на составные части, испорченные до неузнаваемости и непригодные ни для чего, не говоря уже о создании нового хламобота.

ХЛАМОБОТ-САНИТАР

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 раунд.
Дистанция: касание.
Цель: нерабочая электроника весом не менее 1; см. текст.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы превращаете кучу технологического хлама в робота, который может оказывать медицинскую помощь.

Заклинание необходимо сотворить на выключенное и неработающее электронное оборудование общим весом не менее 1, например сломанный компьютер, нерабочие или разрозненные компьютерные детали или запчасти роботов, уничтоженного робота или любые механические или электронные компоненты в произвольном сочетании — главное, чтобы их было достаточно.

Вы используете магию, технические знания и умения, чтобы собрать разрозненные запчасти воедино и зарядить их энергией, создав робота-медика. Хламобот-санитар имеет небольшой размер, ПЗ в количестве, равном ¼ ваших максимальных ПЗ (ПЖ у него нет), а его ЭКБ и ККБ равны вашему УЗ + 10. Его наземная скорость составляет 30 футов, скорость полёта — 15 футов (средняя манёвренность). У него изучен навык Медицина, его бонус равен вашему УЗ + 3. Хламобот может оказывать первую помощь, лечить смертельный урон и нейтрализовать действие ядов и наркотиков, как если бы у него была аптечка, но он не может осуществлять продолжительный уход или лечить болезни.

Санитар может оттащить или перенести по воздуху в указанное вами место одно существо, находящееся без сознания. Он может нести существо размером не более крупного: крупные, средние и небольшие существа снижают его скорость вдвое, а существа меньших размеров на скорость не влияют. Хламобот-санитар не может атаковать ни при каких условиях. Для прохождения испытаний против нацеленных на него заклинаний и других эффектов хламобот использует ваши модификаторы испытаний. Для нацеленных на него заклинаний и эффектов он считается конструкцией с подтипами «магический» и «технологический».

Во время своего хода в качестве сопутствующего действия вы можете телепатически отдать хламоботу новые команды, которые он выполняет, совершая действия как обычное существо. Вы знаете, когда робот прошёл проверку навыка и была ли она успешна, а также понимаете, когда он атакован или уничтожен, но никакой другой информации эта телепатическая связь вам не даёт.

Когда хламобот уничтожен или заклинание прекращает действовать, он рассыпается на составные части, испорченные до неузнаваемости и непригодные ни для чего, не говоря уже о создании нового хламобота.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ В ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ЦЕПЬ РАЗРЯДОВ

Школа: разрушение [электричество].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Цель: одна основная цель и до 10 дополнительных целей, все в пределах 30 футов от основной.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Реакции ½ урона, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Выберите основную цель и до 10 дополнительных целей, расположенных в пределах 30 футов от основной. Основная цель должна держать в руках или иметь при себе снаряжение, требующее электричество для работы. Заклинание создаёт в электрооборудовании сильнейший разряд, который поражает и дополнительные цели, нанося всем 13d12 урона электричеством.

Если основная цель провалила испытание Реакции, в одном из её электрических устройств (на ваш выбор) возникает короткое замыкание, не позволяющее использовать его в течение 1 раунда. Если основная цель полностью избежала эффекта (например, благодаря уклонению), на дополнительные цели он тоже не действует.

ЧУДО

Школа: разрушение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: см. текст.
Цель, эффект или область: см. текст.
Длит.: см. текст.
Испытание: см. текст.
Устойчивость к магии: да.

При сотворении этого заклинания вы сообщаете, какой результат вам нужен, и просите покровительствующие вам силы о помощи. Просьбы, идущие вразрез с природой этих сил, отклоняются. Заклинание может произвести один из следующих эффектов.

- Воспроизвести любое заклинание мистика 6 круга или ниже.
- Воспроизвести любое другое заклинание 5 круга или ниже.
- Отменить вредоносные эффекты многих заклинаний, например *слабоумия*.
- Произвести любой другой эффект, по силе сравнимый с вышеописанными.

Заклинатель может попросить нечто более масштабное, но в этом случае заклинание может быть небезопасным или желаемый эффект будет достигнут лишь частично (по усмотрению ведущего).

Воспроизведённое заклинание позволяет проходить испытания и применять УкМ в соответствии с обычными параметрами, но СЛ испытаний соответствует 7 кругу заклинания. Для прочих эффектов, зависящих от круга заклинания, *чудо* считается заклинанием 9 круга.

ЩИТ ДЛЯ ДРУГОГО

Школа: преграждение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо.
Длит.: 1 час за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет (безвредно).
Устойчивость к магии: да (безвредно).

Это заклинание защищает цель, перенося часть урона с неё на вас посредством мистической связи. Для сотворения заклинания требуется потратить 1 ПР. Заколдованное существо получает только половину урона от всех ран и атак (включая и особые способности), наносящих урон ПЗ: весь урон, который не получило оно, получаете вы. Переносится только урон ПЗ, цель теряет ПЖ обычным образом. Если у вас есть ПЖ, то получаемый вами урон вычитается сперва из них, как и обычно.

Заклинание не влияет на опасности, не затрагивающие ПЗ, например на эффекты обольщения, урон характеристикам, их потерю, отрицательные уровни или смертельные эффекты. Когда заклинание прекращает действовать, любой новый урон больше между вами не делится, но весь уже нанесённый остаётся. Если вы и цель отходите друг от друга дальше, чем позволяет дистанция заклинания, оно прекращает действовать.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ДУГА

Школа: разрушение [электричество].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 120 футов.
Область: взрыв в форме линии.
Длит.: мгновенная.
Испытание: Реакции ½ урона.
Устойчивость к магии: да.

Вы увеличиваете напряжение в одном из своих электрических устройств, и в результате скачка напряжения образуется дуга, бьющая по линии и наносящая 10d6 урона электричеством всем существам и предметам в области действия.

ЭЛЕКТРОШОК

Школа: разрушение [электричество].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно существо или предмет.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

Вы касаетесь цели одним из своих электрических устройств, совершая атаку в ближнем бою против ЭКБ цели. Вы также можете коснуться рукой электрического устройства на цели (или самой цели, если она может считаться таким устройством, — например, если это робот), в этом случае вы получаете бонус +2 к атаке. Если атака была успешной, разряд, исходящий от устройства, наносит цели 4d6 урона электричеством. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередных атак.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЛУЧ

Школа: воплощение [созидание].
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно существо или предмет.
Длит.: мгновенная.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: да.

При сотворении заклинания выберите тип урона: кислота, огонь, холод или электричество (заклинание получает соответствующий дескриптор). Вы выпускаете в цель луч. Вам

необходимо совершить успешную дистанционную атаку против ЭКБ цели. При попадании луч наносит 1d3 урона выбранного типа.

ЭФИРНАЯ ПРОГУЛКА

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 1 раунд за 1 УЗ (П).

Вы становитесь эфирным вместе со всем своим снаряжением. Пока длится это заклинание, вы находитесь на Эфирном плане, совсем рядом с Материальным планом, куда вернетесь, как только заклинание прекратит действовать.

Эфирное существо невидимо, бесплотно и способно двигаться в любом направлении, в том числе вверх и вниз, но с половиной обычной скорости. Будучи бесплотны, вы способны проходить сквозь твёрдые предметы, включая живых существ. Вы можете видеть и слышать происходящее на Материальном плане, но всё выглядит для вас серым и туманным, ваши слух и зрение ограничены 60 футами, а многие способы восприятия (например, слепое чутьё и слепозрение) вовсе не работают между планами. Силовые эффекты и заклинания школы преграждения действуют на эфирное существо обычным образом. Силовые эффекты с Эфирного плана не действуют на цели на Материальном плане. Отдельные материальные существа и предметы умеют производить эффекты, действующие и на Эфирном плане. Эфирное существо не может атаковать материальных созданий, а его заклинания действуют только на эфирные предметы и существ, притом обычным образом. В прочих случаях взаимодействуйте с другими эфирными существами и предметами, как если бы вы все находились на Материальном плане.

Если заклинание прекращает действовать и вы материализуетесь внутри материального же предмета (например, в стене), вас выкидывает на ближайшее открытое пространство. Вы получаете 1d6 урона за каждые 5 футов, на которые таким образом переместились.

ЯСНОСЛЫШАНИЕ / ЯСНОВИДЕНИЕ

Школа: прорицание [тайновидение].
Время сотворения: 10 минут.
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов за 1 УЗ).
Эффект: магический сенсор.
Длит.: 1 мин. за 1 УЗ (П).
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.

Вы создаёте невидимый магический сенсор в определенном месте. Через него вы можете либо видеть, либо слышать (на ваш выбор), как если бы сами там находились. Место для сенсора не обязано быть для вас на линии видимости или досягаемости, но оно либо должно быть известно вам по прошлым посещениям, либо быть совсем очевидным: например, сенсор можно разместить внутри пещеры, вход в которую вы видите.

Сенсор неподвижен, но может поворачиваться в любом направлении и изучать всё вокруг. Заклинание работает только в пределах плана, на котором вы сейчас находитесь.

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

11

ПРИКЛЮЧЕНИЯ И КАМПАНИИ

Будучи ведущим, вам придётся выступать в роли рассказчика, актёра, судьи, изобретателя и игрока. Конечно, у вас будет больше работы, зато вы получите совершенно особое удовольствие от создания мира, который смогут исследовать ваши друзья, и сами поучаствуете в приключениях от лица персонажей ведущего. Ведущий является истиной в последней инстанции в мире вашей игры — вы можете изменять любые детали игрового мира и даже базовые правила по своему усмотрению. Ниже вы найдёте несколько советов, как сделать проведение игры более интересным и лёгким.

СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Только от вас зависит, сколько времени и сил вы потратите на подготовку приключения. Проще всего, конечно, использовать или изменить под себя готовое опубликованное приключение (см. врезку на стр. 392). Такие приключения обычно достаточно проработаны, для них нарисованы красивые карты и сочинены запутанные сюжеты, но знайте, что это — не главное. Для собственноручно созданного приключения хватит общих набросков по сюжету, карт пары мест, где происходят события, нескольких блоков параметров или идей относительно существ, которые будут выступать в роли противников, — и всё. Некоторые ведущие предпочитают импровизировать, а другие следуют заранее написанному сценарию, поэтому просто поступайте так, как посчитаете нужным, — главное, чтобы всем было интересно.

Если вы решите всё подробно описать, помните: приключение — не рассказ. Главными героями управляют игроки, и именно они принимают все решения и задают направление повествования. Если по вашей задумке игроки должны были захватить капитанский мостик звездолёта, а они вместо этого сбежали на поверхность планеты, угнав шаттл, — не отчаивайтесь! Просто откройте *«Инопланетный архив»* и расскажите, каких диковинных существ они встретили по приземлении, — вполне вероятно, что они потревожили обитателей древних инопланетных руин, испещрённых загадочными знаками. Возможно, после этого ответвления вам удастся продолжить изначально задуманный сюжет, но суть настольных ролевых игр, к которым принадлежит Starfinder, заключается именно в построении истории ведущим в зависимости от действий игроков, что делает игру захватывающей и интересной.

Есть несколько ключевых моментов, о которых вам стоит подумать до проведения игры и, возможно, подготовить заранее, чтобы впоследствии сэкономить время и нервы.

БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ

Блоки параметров — одна из самых технически сложных частей игры, но, пожалуй, самая полезная: по сути, это сжатый лист персонажа, в котором вы записываете всё, чтобы нужно знать о боевых способностях существа.

Использование блоков параметров остаётся целиком на ваше усмотрение. Одни ведущие самостоятельно создают блоки параметров для большинства союзников и противников, которых игроки встречают во время странствий, другие — только для самых опасных и свирепых противников, а третьи просто берут готовые блоки параметров из других приключений или книг, подобных *«Инопланетному архиву»*. Кто-то из ведущих вовсе не подготавливает блок параметров целиком, а записывает только несколько ключевых значений — классы брони, модификаторы атак и испытаний, урон и ПЗ, а прочее использует только при необходимости.

Все эти подходы одинаково хорошо применимы на практике, но зачастую ожидаемое поведение игроков подскажет вам правильный выбор. Например, если герои обратятся к персонажу ведущего за помощью в проведении исследований перед следующим заданием, то всё, что вам потребуется, — несколько значений навыков, а вот для финальной схватки с опасным пиратом из Вольных капитанов вам потребуется полный блок параметров противника. Не забывайте, что вы можете не только использовать опубликованных персонажей и существ как есть, но и применять эти блоки параметров для других существ. Например, если вы возьмёте параметры хаана, но замените в описании когти и шар на зубы и плавники, выброс огня — на выброс холода, а скорость полёта — на скорость плавания, то у вас будет уже абсолютно новый пришелец, а ваши игроки никогда ни о чём не догадаются!

Пример блока параметров чудовища и описание его разделов вы найдете на стр. 420–421 этой книги.

Уровни чудовищ и персонажей ведущего

Сила многих способностей и эффектов зависит от уровня существа, которого у чудовищ и персонажей ведущего нет, — вместо этого используйте значение их КО.

СОЗДАНИЕ СЦЕН

Сцена — это некое событие, которое ставит перед персонажами игроков проблему или задачу для решения. Чаще всего это бой с чудовищами или враждебными персонажами ведущего, но есть и немало других вариантов: коридор с электронными ловушками, сложные переговоры с властями, опасная окружающая среда чужой планеты, зашифрованная база данных, которую необходимо взломать, и другие ситуации, делающие игру более напряжённой. Частью сцены могут быть головоломки, общение, преодоление препятствий и другие задачи, которые можно преодолеть посредством проверок навыков и отыгрыша роли, однако сложнее всего с точки зрения подготовки боевые сцены.

Подготавливая боевую сцену, вы первым делом решаете, насколько опасной и трудной она должна получиться, а затем действуете в описанном ниже порядке.

Этап 1: Определите СУГ

Первым делом необходимо определить среднее значение уровня персонажа в группе — вы получите средний уровень группы (сокращенно СУГ), он даст вам представление

о том, с какими трудностями группа в силах справиться. Сложите уровни всех персонажей группы, разделите сумму на число персонажей и округлите получившееся число до ближайшего целого (это исключение из общего правила округления вниз). Если в группе менее 4 участников, вычтите 1 из СУГ, а если в ней шесть и более игроков, добавьте 1. Например, у вас в группе 6 игроков, у двоих из них персонажи 4 уровня, а у четверых — 5 уровня. Их СУГ равен 6 (сумма уровней равна 28, делим на 6 игроков, округляем до ближайшего целого, добавляем 1 к результату).

Этап 2: Определите КО

Класс опасности (КО) — это число, отражающее степень опасности чудовища, ловушки, окружающей среды или чего-то ещё: чем КО больше, тем опасность выше. Сверьтесь с таблицей 11–1 на стр. 390, чтобы определить, какой КО подойдёт вашей группе в зависимости от её СУГ и желаемой сложности.

Этап 3: Создайте сцену

Определите общую сумму опыта за сцену по таблице 11–3. Это ваш «бюджет опыта» для сцены. Любому противнику, ловушке или иной опасности соответствует количество опыта в зависимости от их КО, как указано в таблице. Составляя сцену, просто добавляйте в неё существ, ловушки и опасности так, чтобы суммарный опыт за них не превышал общий бюджет. Проще начинать с самых опасных угроз (имеющих высокий КО) и затем добавлять мелкие, чтобы достичь нужного значения.

Предположим, вы готовите для группы из 6 персонажей 11 уровня (СУГ 12) серьезную битву на Эоксе, где в качестве противников будут выступать несколько слоноподобных элликотов, у каждого из которых КО 9, и коварный некровит (КО 13). Согласно таблице 11–1, трудной для группы со средним уровнем 12 будет сцена с КО 14 и бюджетом в 38 400 опыта (см. таблицу 11–3). Некровит с КО 13 стоит 25 600 опыта, что оставляет 12 800 опыта на двух элликотов, каждый из которых стоит по 6 400 опыта. Вы можете не брать некровита, а вместо этого взять трёх элликотов и на оставшиеся 19 200 опыта выбрать ловушки или других существ (например, существо с КО 12, обитающее в логове элликотов).

Особые факторы

Процесс создания интересных и сбалансированных сцен сочетает научный и творческий подход. Не бойтесь на лету менять формулы — подстройте сцену под вашу группу, чтобы сделать её более интересной или простой. При составлении сцены используйте не только описанные выше правила, но и учитывайте следующие моменты.

Персонажи ведущего

КО существ со способностями, аналогичными классовым, например представителей описанных в этой книге рас, подсчитывается чуть иначе, чем для чудовищ с врождёнными способностями, ведь их сила зависит скорее от снаряжения, нежели от природы, к тому же у них могут быть те же способности и навыки, что и у персонажей игроков. Как правило, КО персонажа ведущего равно уровню персонажа игрока с такими же способностями. Например, у персонажа ведущего со способностями техноманта 2 уровня будет КО 2. Обычно у подобных персонажей есть броня и оружие с уровнем, равным его КО или в пределах одного уровня от него, и, возможно, один или два предмета с уровнем, равным его КО. Процесс создания персонажей ведущего подробнее описан в *«Инопланетном архиве»*.

КО для нескольких существ

Опыт за сцену с высоким КО можно подсчитывать долго, что достаточно неудобно, если вы пытаетесь создать её на скорую руку. Если речь идет об одинаковых противниках, то вы вправе объединить их, воспользовавшись таблицей 11–2, чтобы получить один суммарный КО за всех и уже по нему определить количество опыта. Например, по этой таблице 4 существа с КО 8 (по 4 800 опыта за каждого) приравниваются к существу с КО 12 (19 200 опыта). Таблицу можно использовать и в обратную сторону. Пусть вам нужно создать сцену с КО 7 и использовать для неё существ с КО 4. Сверившись с таблицей, вы узнаете, что вам потребуется три существа с КО 4 для подобной сцены.

Особенности местности

Если чудовище находится в плохих для него условиях (например, огромный дракон, забравшийся в тесную пещеру), то у персонажей игроков есть преимущество. В подобных ситуациях вы создаёте сцену как обычно, чтобы невзначай не сгубить всю группу, сделав чудовище слишком сильным, но при начислении опыта за сцену вы можете уменьшить её КО на 1.

Обратное также верно, но с некоторыми оговорками. КО назначаются с учётом того, что обычно чудовищ можно встретить в краях, где они чувствуют себя хозяевами. Встреча с кало в глубинах океана не увеличивает получаемый персонажами опыт — при этом не важно, могут ли персонажи игроков дышать под водой. Если же местность неожиданным образом сильно влияет на ход событий, то вы можете при желании увеличить начисляемый за сцену опыт, как если бы КО был выше на 1. Например, если персонажи игроков дерутся с противником, наделенным слепозрением, в местности без естественного освещения, то КО не изменяется, а вот если они встретятся с тем же существом в месте, где любой свет гаснет, то получаемый за сцену опыт вполне можно увеличить.

Как правило, изменение количества получаемого опыта из-за особенностей местности предназначено не для того, чтобы наказать героев за успехи, а для того, чтобы обеспечить им вознаграждение, соответствующее сложности испытаний.

Снаряжение

Вы можете значительно повысить или понизить мощь персонажа ведущего при помощи снаряжения — в частности, оружия или редких предметов вроде силовой брони. Если персонаж ведущего встречен без снаряжения, то его КО стоит снизить на 1 (если это действительно его ослабляет). Если же его снаряжение лучше обычного — например, у него оружие уровнем на 2 больше, чем КО, или много предметов совпадающего с КО уровня, то КО персонажа повышается на 1. Будьте осторожны, выдавая персонажу много снаряжения, — вы рискуете превысить рекомендованную стоимость добычи (см. стр. 391), поэтому злоупотреблять этим не стоит.

Тактические соображения

Пока игроки учатся использовать способности персонажей, ведущий тренируется правильно распоряжаться противниками. КО не в силах покрыть всё многообразие ситуаций, поэтому ведущему надо учитывать и арсенал способностей существ, и особенности окружения, чтобы избежать проблем.

Одним из главных моментов, которые необходимо принять во внимание, является КО противников. Система КО работает лучше всего, когда КО каждого персонажа ведущего не сильно отличается от СУГ. Вы можете захотеть, чтобы герои сразились против одного-единственного существа с высоким КО, и иногда это может сработать, но если модификаторы испытаний героев недостаточно высоки, чтобы уберечь их от способностей существа, они рискуют пасть в полном составе. Орда существ с КО 1 тоже не станет достойным противником для группы с СУГ 8, потому что им вряд ли удастся попасть по героям или успешно применить способности. Вне зависимости от количества противников такой бой будет простым.

Истреблять легионы чудовищ с низким КО достаточно скучно и бессмысленно, но схватка против единственного сильного противника также не всегда будет интересна — всё зависит от его способностей. Одинокий техномант без прикрытия телохранителей быстро будет окружён или взят в захват, а существо с одной мощной атакой может не представлять угрозы для группы из пяти менее сильных персонажей просто из-за количества доступных им в каждом раунде атак. Как правило, для создания сложного боя необходимо, чтобы несколько противников защищали более уязвимых существ, обладающих могущественными способностями, а общее количество персонажей ведущего позволяло им совершать примерно равное с героями количество действий.

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

В ролевой игре Starfinder персонажи становятся сильнее, преодолевая различные препятствия — от схваток с врагами до дипломатических переговоров. За это они получают опыт. Многие ведущие предпочитают записывать все пройденные игроками сцены и полученный за них опыт, суммировать его и распределять в конце игровой встречи. В таком случае, если кто-то, набрав опыта, получит следующий уровень, не придётся делать перерыв, чтобы внести поправки в лист персонажа, — это можно будет сделать между встречами.

Победа над каждым противником (в том числе во время транспортных погонь и космических боёв), преодоление ловушек и препятствий приносит персонажам опыт в количестве, зависящем от КО. КО для сцен, которые решались полностью с помощью отыгрыша, обычно равен СУГ (ведущий может изменить получаемый опыт в ту или иную сторону в зависимости от сложности сцены). Сцены с КО, который ниже СУГ на 10 и более, обычно не приносят опыта — это пустячное испытание. Также не приносит опыта и добычи расстрел поселения из орудий звездолёта или уничтожение планеты сбитым с орбиты астероидом — мало того, что это не по-геройски, так ещё и не особо сложно. Опыт, заработанный в бою, персонаж получает не за гибель противника, а в результате совершенствования умений, которого в подобных обезличенных ситуациях не происходит.

Для начисления опыта возьмите список сцен, успешно преодолённых группой, и найдите КО каждой из них в нужном столбце таблицы 11–3. Сложите опыт за все соответствующие КО и разделите получившееся число на количество персонажей. У вас получится опыт, который должен получить каждый из них. Вы можете воспользоваться и менее точным методом: сложите значения из столбца «Индивидуальный опыт» для группы с соответствующим числом участников и начислите получившееся количество опыта каждому персонажу. В этом случае ничего делить не надо.

Помимо всего прочего, вы также можете начислить дополнительный опыт, когда персонажи завершают какую-то важную часть сюжета или сделали что-то поистине значимое. Подобные «сюжетные награды» могут быть любого размера, но обычно выдается удвоенное количество опыта за КО, соответствующий СУГ группы, хотя вы, как ведущий, можете изменить его как угодно, например, чтобы помочь персонажам игроков достигнуть определённого уровня для следующего приключения.

ТАБЛИЦА 11–1: СЛОЖНОСТЬ СЦЕНЫ

СЛОЖНОСТЬ	КО
Лёгкая	СУГ – 1
Средняя	СУГ
Серьёзная	СУГ + 1
Трудная	СУГ + 2
Эпическая	СУГ + 3

ТАБЛИЦА 11–2: КО ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ СУЩЕСТВ

КОЛИЧЕСТВО СУЩЕСТВ	ОБЩИЙ КО
1 существо	КО
2 существа	КО + 2
3 существа	КО + 3
4 существа	КО + 4
6 существ	КО + 5
8 существ	КО + 6
12 существ	КО + 7
16 существ	КО + 8

ТАБЛИЦА 11–3: ОПЫТ ЗА СЦЕНУ

КО	ОБЩИЙ ОПЫТ	ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОПЫТ 1–3	4–5	6+
⅛	50	15	15	10
⅙	65	20	15	10
¼	100	35	25	15
⅓	135	45	35	25
½	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1 200	400	300	200
5	1 600	535	400	265
6	2 400	800	600	400
7	3 200	1 070	800	535
8	4 800	1 600	1 200	800
9	6 400	2 130	1 600	1 070
10	9 600	3 200	2 400	1 600
11	12 800	4 270	3 200	2 130
12	19 200	6 400	4 800	3 200
13	25 600	8 530	6 400	4 270
14	38 400	12 800	9 600	6 400
15	51 200	17 100	12 800	8 530
16	76 800	25 600	19 200	12 800
17	102 400	34 100	25 600	17 100
18	153 600	51 200	38 400	25 600
19	204 800	68 300	51 200	34 100
20	307 200	102 000	76 800	51 200
21	409 600	137 000	102 400	68 300
22	614 400	205 000	153 600	102 400
23	819 200	273 000	204 800	137 000
24	1 228 800	410 000	307 200	204 800
25	1 638 400	546 000	409 600	273 000

ДОБЫЧА

Вместе с ростом в уровнях растёт и благосостояние персонажа. В ролевой игре Starfinder по умолчанию предполагается, что персонажи равного уровня располагают примерно одинаковым богатством, включающим не только деньги, но и различное снаряжение, и магические предметы. Поскольку основным источником дохода персонажей служит добыча, полученная в приключениях, ведущему важно правильно расположить сокровища на пути героев. Именно поэтому количество денег и вещей, которые находят искатели приключений, зависит от КО сцены.

Стоимость добычи за сцену

В таблице 11–4 указана ориентировочная стоимость добычи в зависимости от КО сцены. Важно понимать, что указанная сумма складывается из нескольких частей: денег, добытых предметов и сюжетных наград. Отдавая особое предпочтение какой-то из них, вы можете существенно нарушить баланс игры. Большинство сцен являются частью приключения, поэтому стоит рассматривать и добычу за приключение в целом. Не бойтесь давать больше или меньше добычи за сцену (в конце концов, у вооружённого до зубов наёмника куда больше ценностей, чем у безмозглого чудища) — главное, чтобы в целом персонажи игроков к концу приключения получили запланированное количество. Ниже типы добычи описаны подробнее.

ТАБЛИЦА 11–4: СТОИМОСТЬ ДОБЫЧИ ЗА СЦЕНУ

КО	СТОИМОСТЬ ДОБЫЧИ (В КРЕДИТАХ)
⅓	150
½	230
1	460
2	775
3	1 100
4	1 400
5	3 100
6	3 900
7	4 600
8	5 400
9	10 000
10	14 700
11	25 000
12	34 000
13	50 000
14	77 000
15	113 000
16	178 000
17	260 000
18	405 000
19	555 000
20	782 000

Предметы

Снаряжение, снятое с убитых противников или иным способом полученное в ходе приключений, можно продать за 10% его стоимости. Это важно, поскольку отбивает у игроков охоту подбирать каждый шлем или пистолет, и они вряд ли превратят свой звездолёт в летающую барахолку. Об этом также не стоит забывать и при выборе добычи: если найденный персонажами предмет лучше их снаряжения, то можете смело считать, что они оставят его себе, и учитывать его полную стоимость; если же предмет примерно соответствует их снаряжению или хуже, считайте, что они продадут его при первой же возможности. Сравнив уровень предмета со средним уровнем группы, вы получите представление о том, как поступят игроки. Например, если персонажи сразятся с врагом высокого КО и получат лазерную винтовку такого же уровня, они явно оставят её себе. Если же они победят восьмерых солдат, облачённых в броню, не сильно отличающуюся от их собственной, то, скорее всего, не захотят таскать с собой восемь тяжёлых комплектов брони ради продажи. Как правило, не стоит выдавать группе один высокоуровневый предмет, пусть лучше это будут сразу несколько предметов с уровнем, равным СУГ или чуть выше, дополненные одноразовыми предметами и вещами, которые игроки захотят продать.

Сюжетная награда

Учитывая достаточно малую эффективность продажи найденного снаряжения, в ролевой игре Starfinder предполагается, что ощутимая часть доходов игроков приходится на награду, обычно получаемую за выполнение задания или завершение приключения. Возможно, это плата за исполненное поручение покровителя, дар от благодарных жителей, награда за поимку преступника, прибыль от продажи инопланетного артефакта или эксклюзивных прав на интервью о результатах приключения. Возможно вам придётся по душе идея откладывать часть добычи за каждую сцену, чтобы в ходе повествования периодически выдавать игрокам крупные суммы.

Деньги

В добычу обязательно должны входить кредиты, чтобы игроки могли свободно покупать необходимые персонажам предметы, но помните, что если группа будет регулярно получать большие суммы денег, то сможет объединить капиталы и обзавестись гораздо лучшим снаряжением, нежели то, что предусмотрено для их СУГ.

ТАБЛИЦА 11–5: БОГАТСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УРОВНЯ

УРОВЕНЬ ПЕРСОНАЖА	БОГАТСТВО (В КРЕДИТАХ)
1	1 000
2	2 000
3	4 000
4	6 000
5	9 000
6	15 000
7	23 000
8	33 000
9	45 000
10	66 000
11	100 000
12	150 000
13	225 000
14	333 000
15	500 000
16	750 000
17	1 125 000
18	1 700 000
19	2 550 000
20	3 775 000

Богатство и уровень

При помощи таблицы 11–5 можно определить ожидаемое богатство персонажа на каждом уровне, чтобы понять, насколько сбалансированно он развивается. Также используйте эту таблицу для расчёта стоимости стартового снаряжения персонажей,

Опубликованные приключения

Опубликованные приключения — ваши лучшие друзья. Они позволяют вам не только быстро начать играть, не утруждая себя написанием интересного сюжета и сцен, но и отточить навыки создания собственных приключений, если вы как следует их изучите. Взяв опубликованное приключение, вы, по сути, получаете готовый сценарий развития событий, что позволяет вам сосредоточиться на самом процессе игры.

Пользуясь уже опубликованным приключением, следует помнить, что его автор не знает ваших игроков и их персонажей так, как их знаете вы. Если они крайне подозрительны, то приключение с внезапным предательством со стороны одного из союзников этой группе вряд ли подойдет. Если же один из персонажей всей душой ненавидит практикующих некромантию элебриан, вы можете смело заменить злодея приключения, превратив члена Консорциума аспидов в агента костяных старейшин. Адаптация приключения под группу и её стиль игры — важная часть работы ведущего, которая может сделать игру куда более увлекательной.

Компания Paizo предлагает множество готовых приключений в виде серий приключений *Starfinder*, связанных между собой в кампании из нескольких частей. Первое из них, *«Инцидент на станции „Авессалом"»*, уже доступно на русском языке. Приключения на английском языке вы можете приобрести на сайте paizo.com.

начинающих приключение не с первого уровня, — например, для нового персонажа, созданного взамен погибшего. В последнем случае персонаж не должен тратить на покупку одной вещи больше половины богатства. Обычно рекомендуется, чтобы такие персонажи тратили не более 25% богатства на оружие и 25% на броню и иные средства защиты.

Звездолёты

Настольная ролевая игра Starfinder посвящена межзвёздным перелётам и исследованиям и предполагает, что в большинстве приключений у персонажей либо есть звездолёт, либо они могут быстро его раздобыть. Но звездолёт — крайне дорогое удовольствие. Кто же помешает персонажам продать его и провести остаток жизни в богатстве и роскоши или закупиться сверхмощным снаряжением?

Ответ на этот вопрос достаточно прост: ведущий, то есть вы. Звездолёты не считаются частью богатства персонажей и поэтому не предназначены для продажи (разве что только при обмене на другой звездолёт). Как вы подадите эту информацию игрокам — ваше дело. Некоторые прямо говорят, что продажа звездолёта испортит игру. Если вам нужно внутриигровое обоснование невозможности продажи звездолёта, их может быть множество. Звездолёт может быть служебным транспортом, принадлежащим лицу или организации, на которую персонажи работают. Это может быть семейная реликвия, которую по условиям вступления в наследство нельзя продать. Звездолёт может быть краденым, поэтому любая попытка сбыть его с рук закончится для персонажей тюремным сроком. У звездолёта может быть сверхразумный ИИ, который привязался к персонажам и не даёт себя продать. На самом же деле звездолёты просто слишком классные, чтобы их не использовать (хотя если вы решите провести целую кампанию на одной планете или хотите, чтобы игроки оплачивали перелёт, когда им надо куда-то попасть, это тоже неплохо).

Перед игрой

Каждый ведущий готовится к игровой встрече по-своему: кто-то тщательно прорабатывает сценарий, а кто-то уделяет больше времени импровизации. Тем не менее, независимо от личных особенностей ведущего, ему стоит учитывать некоторые моменты, чтобы сэкономить время непосредственно для игры.

Если вы пользуетесь опубликованным приключением, то лучше прочитать его заранее, чтобы иметь представление, с чем игрокам придётся столкнуться, и соответствующим образом подготовиться. Если времени у вас совсем в обрез, прочтите хотя бы несколько первых сцен, чтобы быть на несколько шагов впереди игроков. Если вы создали собственное приключение, то удостоверьтесь, что записали всё достаточно подробно, чтобы не переживать. Подготовьте всё необходимое для игры — миниатюры, раздаточный материал, кости, карандаши, игровые поля и так далее. Кроме этого, стоит помочь и игрокам — например, отдельно разобраться с предысторией персонажей (возможно, даже посредством индивидуальных побочных заданий), ответить на интересующие их вопросы и подсказать насчёт повышения в уровне.

Важно не забывать и о реальной жизни: вам придётся проверять, все ли игроки смогут явиться на встречу — и если не все, то решать, отменять ли её или нет. В случае отсутствия одного игрока не всегда ясно, как поступить с его персонажем. Будет ли им играть кто-то другой? Получит ли он при этом опыт и долю в добыче или отстанет от группы? Также нужно не упускать из внимания еду, детей, домашних питомцев и тому подобные моменты и быть готовым к решению возможных проблем.

Ведение игры

Ниже приведено несколько распространенных приемов, позволяющих разобраться с самыми разными осложнениями, неизменно возникающими во время игры.

СЛ проверок

Ведущий ответственен за определение СЛ различных проверок, совершаемых персонажами в ходе игры. В описании многих навыков указана обычная СЛ проверок, но время от времени вам придётся определять её самостоятельно, например, если СЛ не указана или игрок пытается применить навык каким-то необычным способом. Общие правила таковы: обычная СЛ серьёзной проверки равна 15 + 1,5 × СЛ сцены или СУГ. Чтобы немного упростить или усложнить проверку, вычтите или добавьте 5 к её СЛ. Изменение СЛ проверки на 10 и более сделает её либо элементарной, либо практически невозможной, поэтому будьте осторожнее.

Броски и подтасовка результатов

Жульничество со стороны игроков может испортить игру, но в роли ведущего вы неизбежно столкнётесь с ситуациями, когда это поможет вам сделать игру лучше, — мы предпочитаем называть это не жульничеством, а «подтасовкой». Хотя по возможности этого лучше избегать, в игровом мире хозяин всё-таки вы, а не игральные кости. Ведущий должен быть справедливым и беспристрастным, и теоретически использование игральных костей должно этому способствовать, но если вы посчитаете, что, изменив результат броска, сделаете игру более интересной и увлекательной — дерзайте! Нет ничего хорошего в том, что один неудачный бросок может развалить всю кампанию или привести к случайной смерти персонажа, несмотря на старания игрока. Тем не менее не стоит поступать так, чтобы свести усилия игроков на нет, — вы играете вместе с группой, а не против неё.

Может быть, вы и не ожидали, что игроки в два счёта победят злодея, но раз им интересно, то какая, в общем-то, разница?

Подтасовывать результаты достаточно просто, если вы совершаете броски за ширмой ведущего и игроки не видят, как упали кости, но вам не стоит беспокоиться, что вас вдруг «уличат». Вы — ведущий, и ваша задача — не кости бросать, а сделать так, чтобы все получили удовольствие от игры. Если вы решите бросать кости в открытую, помните, что вам всё равно придётся совершать некоторые броски тайно — например, чтобы игрок не узнал, что его персонаж проходит испытание против болезни, которой заразился, сам того не подозревая.

Вы также не обязаны точно следовать заранее подготовленному описанию сюжета или сцены. Творчество здесь вполне уместно, особенно если к его необходимости привела какая-то ваша ошибка. Например, вы можете запланировать бой с демонами, проникшими на космическую станцию через планарный разрыв, и в последний момент обнаружить, что ни у кого из героев нет доброго оружия, так что победить противника они не смогут. В таком случае вполне можно объявить, что как раз на этих демонов обычное оружие очень даже действует, или в последний момент ввести в повествование капеллана Иомедэй, который благословит оружие игроков. Пока вы не злоупотребляете такими приемами, они могут даже помочь в развитии сюжета — например, церковь Иомедэй теперь потребует ответную услугу от персонажей, давая начало новому приключению!

Действия по усмотрению ведущего

Слово ведущего — закон превыше правил игры. Именно его трактовка правил действует в ходе кампании. В дебрях игровой механики легко заблудиться, а игре совершенно не идёт на пользу, когда игроки с ведущим подолгу спорят о тонкостях интерпретации правил. Когда возникают разночтения, прислушивайтесь к игрокам и старайтесь принять наиболее правильное решение, но вы не обязаны кого-то в чём-то убеждать. Если вы сами плохо знакомы с правилом, о котором идёт речь, можно просто согласиться с мнением игрока, но сразу скажите, что подробнее разберётесь после игры и к следующей встрече вынесете официальное решение, которое и будет использоваться в дальнейшем. Вы также можете просто принять то решение, которое на данный момент способствует развитию сюжета.

Есть одно удобное правило — принимайте решения «по усмотрению ведущего»: вы можете дать персонажу модификатор +2 или –2 к результату броска кости, если не совсем уверены, как лучше поступить с точки зрения правил. Например, персонаж, пытающийся сбить с ног робота в комнате с намагниченным полом, получает «по усмотрению ведущего» –2 к этому боевому маневру, поскольку робот крепче стоит на ногах.

Гибель героя

Неудачи или ошибки рано или поздно приводят к тому, что кто-то из персонажей игроков гибнет или его постигает похожая участь — например, его могут обратить в камень или запустить в космос с околосветовой скоростью. Смерть персонажа — не всегда ужасное событие, напротив, его героическое самопожертвование или гибель в битве могут стать кульминационным моментом сюжета для игрока и группы в целом!

Когда персонаж игрока погибает, постарайтесь как можно быстрее завершить текущее сражение или сцену, после чего отведите игрока в сторонку и поинтересуйтесь, что ему больше хочется — создать нового персонажа или чтобы друзья попытались его спасти. Вам необязательно разрешать воскрешение персонажа. Иногда смерть должна быть окончательной и бесповоротной, особенно если ваше приключение — в жанре ужасов, но мнение игрока учесть всё-таки стоит. Если героя можно вернуть к жизни или реинкарнировать, не затягивайте с промежуточными сценами и просто опишите возвращение группы в цивилизованный мир, чтобы игрок как можно быстрее продолжил игру. Если вы вместо этого решите использовать смерть персонажа как завязку для нового приключения, позвольте игроку управлять одним из персонажей ведущего, чтобы он не скучал в оставшееся время игровой встречи. Смерть героя также может быть подходящим моментом для того, чтобы завершить игровую встречу, потому что так вы сможете решить все необходимые вопросы вне игры и уже к началу следующей встречи вернуть игрока в строй.

Если игрок предпочтет не воскрешать старого персонажа, а создать нового — пусть либо управляет персонажем ведущего, либо займется созданием нового персонажа сразу же, не отходя от стола — так ему будет чем себя занять. Как только новый персонаж готов, сделайте перерыв на 5 минут, а сами обсудите с этим игроком нового героя и придумайте способ ввести его в повествование по возможности быстро и гладко.

Ещё один возможный побочный эффект от смерти персонажа — внезапное обогащение остальных членов группы. Если они просто поделят между собой его снаряжение или продадут его, то будут экипированы гораздо лучше, чем допустимо для персонажей их уровня. Зачастую гораздо проще сделать так, чтобы снаряжение погибшего персонажа (кроме сюжетно важных предметов, которые, по сути, принадлежат всей группе) ушло вместе с ним — было уничтожено, безвозвратно утеряно или оказалось недоступно по другим причинам.

Проблемное поведение игроков

Если вы играете достаточно долго, то рано или поздно столкнётесь с игроком, который мешает и вам, и другим, — это неизбежный риск любого совместного времяпрепровождения. Не стесняйтесь вежливо, но твёрдо попросить игрока вести себя подобающим образом, если он груб, неадекватен или действует всем на нервы. Подобное поведение нельзя оправдать необходимостью отыгрыша. Если игрок (или персонаж) мешает другим получать удовольствие от игры, а вежливые просьбы не помогают, вам, как ведущему, нужно потребовать, чтобы он ушел с игровой встречи.

Журнал кампании

Всем ведущим следует вести журнал событий кампании, чтобы не забыть какие-то детали и сохранить связность повествования. Вы можете сами делать заметки во время игры или поручить это игроку, которому нравится описывать события. Заметками можно делиться с игроками, чтобы напомнить, на чём вы закончили прошлую игровую встречу.

Окончание кампании

В ролевой игре Starfinder 20 уровень — это вершина могущества. Но это не значит, что любая ваша кампания должна продолжаться до 20 уровня — важно вовремя её завершить. Возможно, заключительным штрихом станет окончание основной сюжетной линии, а может — финальная схватка с давним врагом. После завершения долгого приключения вам стоит обсудить с игроками, хотят ли они продолжить играть теми же персонажами или создать новых. Некоторые предпочитают множество небольших приключений, каждый раз с новыми персонажами, а другие могут продолжать одну кампанию годами. Поступайте так, как вам нравится!

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Вселенная таит в себе огромное количество возможностей для приключений. На миллиардах планет можно найти невообразимое геологическое и биологическое разнообразие: вас ждут любые ландшафты и создания, которых вы только способны представить, — от смутно знакомых до необыкновенных и потрясающих воображение. Каким бы существо ни было, оно стремится к выживанию и процветанию в привычной среде обитания, будь то глубины ледяных морей, грибные джунгли, лавовые потоки раскалённых лун или ржавеющие остовы инопланетных сооружений.

В этом разделе вы найдёте правила, с помощью которых ведущий сможет описывать игровую вселенную. Он включает в себя сведения о глубинах космоса, различных типах планет и местности, а также всевозможных природных опасностях. В конце главы приведены правила для поселений и различных сооружений — как естественных, так и рукотворных.

КОСМОС

Бескрайние просторы космоса вмещают в себя всё сущее на Материальном плане, в том числе — бессчётное количество звёзд и планет. Любому герою, в том числе и персонажам игроков, рано или поздно придётся отправиться в космос.

Для межпланетных и суборбитальных перелётов и посещения космических станций так или иначе придётся провести некоторое время в космосе.

От большей части космических опасностей вас спасёт броня (см. стр. 195) или обычный космический скафандр (см. стр. 230), но порой у незадачливых исследователей космоса их просто может не оказаться под рукой!

Вакуум

Космическое пространство имеет очень низкую плотность, этот вакуум можно смело назвать одной из величайших опасностей открытого космоса. Существо, оказавшееся в вакууме, немедленно начинает задыхаться (см. «Удушье и утопление» на стр. 404) и получает 1d6 дробящего урона каждый раунд (без испытаний). У вакуума нет температуры, поэтому непосредственной угрозы замерзания нет и тело существа сможет сохранять тепло как минимум несколько часов. Звук в вакууме не распространяется.

Декомпрессия происходит при неожиданном падении давления, например, если существо выбрасывают из шлюза в открытый космос или если случается внезапная разгерметизация отсека, где оно находится. При декомпрессии существо получает 3d6 дробящего урона (без испытаний) вдобавок к урону от удушья.

Большинство существ путешествуют сквозь вакуум космоса в звездолётах, подробную информацию о которых можно найти в главе 9.

Космическое излучение

Космическим излучением обычно называют различное межзвёздное излучение — например, солнечную радиацию. Для космического излучения используются те же правила, что и для радиации (см. стр. 404).

Атмосфера большинства обитаемых планет защищает от вредоносного излучения и в худшем случае изредка пропускает небольшую его часть. Планеты, лишённые атмосферы, постоянно подвергаются воздействию радиоактивного излучения среднего, повышенного или высокого уровня.

НЕБЕСНЫЕ ТЕЛА

Обычно жизнь зарождается на парящих в космической пустоте небесных телах. Планеты, планетоиды и звёзды служат местом действия различных приключений и существенно различаются по внешнему виду и строению. Ниже приведено краткое описание различных небесных тел и связанных с ними правил.

Классификация небесных тел

Небесные тела делятся на несколько типов, ниже описаны самые распространённые из них.

Астероид

Астероид — относительно небольшое небесное тело, слишком маленькое, чтобы считаться полноценным планетоидом. На астероидах обычно нет ничего живого и, как правило, нет ни атмосферы, ни пригодного для дыхания воздуха. Для многих астероиды — источник полезных ископаемых, поскольку их недра обычно богаты минералами различной редкости.

Газовый гигант

Как следует из названия, газовые гиганты — планеты, состоящие в значительной мере из водорода, гелия и других газов. У них нет коры, поэтому по их поверхности нельзя перемещаться. Если существо не умеет летать, не располагает летательными приспособлениями или дарующей полёт магией, оно падает к плотному ядру газового гиганта с нормальной для планет с обычной гравитацией скоростью. Обычно из-за огромного расстояния такое падение может продолжаться несколько дней. Около центра планеты существо попадает в область сверхвысокой гравитации (см. стр. 400). Ядро газового гиганта во многом сравнимо со звездой (см. ниже) и способно уничтожить существо, у которого нет полной невосприимчивости к огню.

Звёзда

Планетные системы обычно формируются вокруг одной или нескольких звёзд. Звезда — массивный шар раскалённой плазмы, излучающий свет и тепло. У звёзд есть своя классификация по размеру и температуре — от синих карликов до жёлтых супергигантов, но температуры любой звезды достаточно, чтобы представлять опасность для большинства искателей приключений. Поверхность звезды настолько горяча, что только полностью невосприимчивые к огню существа способны выжить в подобных условиях, всё остальное, включая снаряжение и персонажей, моментально расщепляется на атомы — только *чудо* или *желание* способно вернуть жизнь тому, кто сгорел в пламени звезды.

- **Солнечные вспышки:** взрывной процесс выделения энергии звезды, проявляющийся в выбросе раскалённой плазмы, смертельно опасен для всего, что оказывается на поверхности звезды или рядом с ней. Косвенным эффектом солнечных вспышек является электромагнитное излучение, подавляющее радиосигналы и отключающее неэкранированную электронику. Последствия вспышки могут ощущаться на

огромных расстояниях, измеряемых миллионами миль, — обычно они отключают электронику и наводят радиопомехи. Эффект продолжается порядка 6d6 × 10 минут.

Неправильная планета

Некоторые миры выходят за рамки обычного описания планеты как небесного тела околосферической формы, состоящего из газов, металлов и минералов. Есть множество видов неправильных планет, о возможности существования некоторых из них ходят лишь теории. Одни искусственно созданные планеты могут иметь форму тора, другие же — быть кубическими или абсолютно плоскими из-за космических аномалий или прямого вмешательства божества.

Планета

Большинство обитателей предпочитают называть планеты «мирами». Пригодные для жизни планеты обычно расположены на небольшом удалении от звезды, в так называемой обитаемой зоне. Исследователи планет могут встретить множество различных экосистем — от безжизненных каменистых плато до непроходимых джунглей с полноводными реками и густой растительностью. Иногда такие миры даже называют в честь преобладающего типа местности — например, водный мир, ледяной мир, лесной мир, пустынный мир и так далее.

Спутник

Спутниками называются небесные тела, такие как луны, обращающиеся по орбите вокруг планетоидов. Термин «спутник» применим ко многим небесным телам, поскольку большинство астероидов и планет сами являются спутниками. В отличие от прочих небесных тел спутник может быть и искусственным. Инопланетные маяки и космические станции — лишь два примера из всего многообразия искусственных конструкций, удерживаемых гравитацией планет. У некоторых планет только один естественный спутник, а у других, особенно у массивных газовых гигантов, — десятки.

Виды атмосфер

Атмосфера — газовая оболочка небесного тела, удерживаемая около него гравитацией. Сила гравитации и температура небесного тела влияют на его способность поддерживать атмосферу. Атмосфера есть у большинства планет и планетоидов, но она не всегда пригодна для дыхания, а порой и представляет непосредственную опасность.

Кислотная

Кислотная атмосфера, как следует из названия, разрушает материю путём её растворения. Интенсивность воздействия может варьироваться, но обычно атмосфера способна растворить всё, что в ней находится, нанося существам и предметам от 1 урона кислотой в минуту до 10d6 урона кислотой в раунд. Некоторые металлы или другие обработанные должным образом материалы могут быть невосприимчивы к влиянию какой-то определённой кислотной атмосферы — надлежащая подготовка зачастую позволяет вовсе избежать порчи предметов.

Обычная

Большинство дышащих форм жизни обитают на планетах с обычной атмосферой, состоящей, как правило, из смеси кислорода, азота и прочих нетоксичных газов.

НЕОБЫЧНАЯ АТМОСФЕРА

Изредка встречаются небесные тела, атмосфера которых нарушает, казалось бы, все мыслимые законы физики (обычно вследствие влияния магии или буйства технологии). Порой такая атмосфера буквально пропитана каким-то видом энергии — по своим свойствам она аналогична кислотной, но наносит урон энергией какого-то другого типа (электричеством, огнём, звуком и так далее).

Отсутствующая

Если у планеты нет атмосферы (или она настолько разреженная, что её присутствием можно пренебречь), то находящиеся на ней существа подвергаются действию вакуума (см. стр. 394).

Плотная

Плотная атмосфера характеризуется повышенным атмосферным давлением и присутствием в её составе необычных газов и веществ, поэтому неакклиматизированным существам достаточно сложно дышать: каждый час они должны проходить испытание Стойкости (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание) и при провале становятся дезориентированными. Это состояние проходит, когда существо возвращается в обычные атмосферные условия. Кроме этого, в плотной атмосфере проще летать, поэтому персонажи получают бонус +4 (ситуативный) к проверкам Акробатики для полёта и проверкам Пилотирования для удержания летательного аппарата в воздухе.

Сверхплотные атмосферы представляют серьёзную опасность: существо, оказавшееся в подобных условиях, каждую минуту должно проходить испытание Стойкости (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание) и при провале начинает задыхаться (см. «Удушье и утопление» на стр. 404), поскольку его лёгкие не выдерживают плотности вдыхаемого воздуха и не могут насыщать кровь кислородом.

Разреженная

В разреженной атмосфере неакклиматизированное существо обычно испытывает недостаток кислорода и крайне сильно устаёт. При дыхании в разреженной атмосфере существо каждый час должно проходить испытание Стойкости (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание) и при провале становится утомлённым. Это состояние проходит, когда существо возвращается в обычные атмосферные условия.

Крайне разреженные атмосферы помимо обычных эффектов могут вызвать ещё и кислородную недостаточность: после первого провала испытания Стойкости существо должно пройти ещё одно испытание Стойкости со СЛ 25, при провале и этого испытания все его значения характеристик получают 1 пункт урона. У существ, которые акклиматизировались к условиям высокогорья (см. «Горы и холмы» на стр. 397), есть бонус +4 (интуитивный) к испытанию против этого эффекта.

Токсичная

Токсичные атмосферы характеризуются присутствием различных ядовитых соединений. Сам состав таких атмосфер может кардинально отличаться — в каких-то существо сразу же начнёт задыхаться, а в других сможет нормально дышать. В любом случае токсичная атмосфера является, по сути, ядом типа «дыхание» (см. стр. 417) и смертельно опасна для большинства живых существ.

Тип токсина обычно соответствует одному из распространённых ядов и отличается от него только продолжительностью скрытого периода и СЛ испытаний. В слаботоксичных атмосферах скрытый период может достигать часов и даже дней, в то время как в высокотоксичных атмосферах счёт идёт на раунды.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

В этом разделе описаны разнообразные типы местности (также называемые биомами), которые повстречаются вам на планетах. На некоторых планетах, например лесных или пустынных, преобладает один тип местности, а на других планетах вы найдёте сразу несколько из нижеперечисленных биомов.

Болота

Существуют две категории болот: относительно сухие торфяники и топкие трясины. Нередко рядом с ними находятся озера (см. стр. 397) — по сути, третий тип местности, характерный для болот. При исследовании болот вам наверняка придётся применять правила из разделов «Удушье и утопление» (стр. 404), «Подводный бой» (стр. 404) и «Погода» (стр. 398).

Топи

Если на клетке располагается мелкая топь, то она заполнена грязью или стоячей водой глубиной примерно 1 фут. При перемещении эта клетка считается пересечённой местностью, а СЛ проверок Акробатики на таком участке увеличивается на 2.

Глубокая топь — это примерно 4 фута стоячей воды. Она считается пересечённой местностью. Для существ среднего и более размера такая клетка при перемещении на неё считается за четыре, они также могут плыть. Существа, размером не превышающие небольшого, могут преодолевать такой участок только посредством плавания. Перекат (см. стр. 135) через подобные клетки невозможен.

Вода в глубокой топи дает укрытие существам среднего и более размера, а более мелким — надежное укрытие. Существа среднего и более размера в качестве сопутствующего действия могут присесть, чтобы тоже получить надежное укрытие. Существа в таком надежном укрытии получают штраф –10 к атакам по всем, кто не под водой.

Клетки с глубокой топью обычно встречаются группами и окружены клетками с мелкой топью.

Скрытность и видимость в болотах

Максимальная дистанция, на которой при успешной проверке Внимания можно заметить присутствие других существ, на торфяниках равна 6d6 × 10 футов, среди трясин — 2d8 × 10 футов. Болотная растительность и глубокая топь создают области плохой видимости (вероятность промаха 20%), позволяя персонажам использовать Скрытность, чтобы спрятаться.

Вода

Вода — наименее удобная местность для большинства персонажей, поскольку мало кто может в ней дышать.

Мир на дне океана скрывает много чудес, включая разнообразные подводные варианты элементов ландшафта, которые описаны для других типов местности, но если персонаж падает

в воду, потому что его столкнули за борт корабля, заросли водорослей и разломы земной коры на дне в сотнях футах под ним не особо важны.

Во время приключений в воде вам чаще всего придётся обращаться к разделам «Удушье и утопление» и «Подводный бой» на стр. 404. Кроме этого, вам могут понадобиться правила плавания (см. описание навыка Атлетика на стр. 136), необходимого для эффективного передвижения под водой.

Глубокие водоёмы

Для перемещения в озёрах и океанах требуется либо скорость плавания, либо проверка Атлетики (как правило, её СЛ равна 10 в спокойной воде, 15 — в неспокойной, 20 — в бурной и 30 — в водовороте). Когда персонаж находится под водой, ему надо чем-то дышать, иначе он может захлебнуться и утонуть.

Под водой можно двигаться в любом направлении, в том числе вверх и вниз.

Экстремальные глубины

На определённой глубине давление толщи воды становится настолько сильным, что его эффект аналогичен действию плотной или сверхплотной атмосферы (см. стр. 396). Даже существа, способные дышать под водой, могут начать задыхаться.

Скрытность и видимость под водой

От чистоты воды зависит, насколько далеко в ней можно видеть. В чистой, прозрачной воде персонажи обычно видят на расстоянии 4d8 × 100 футов, в мутной — на 1d8 × 10 футов. Проточная вода всегда считается мутной, если только это не особенно большая река с очень медленным течением.

Под водой трудно найти укрытие или оказаться в области плохой видимости, если только речь не идёт о морском дне.

Воздух

Если граница газовой оболочки планеты находится на достаточной высоте, то между ней и поверхностью планеты образуется атмосферное пространство. Газовые гиганты, как правило, состоят практически из одной лишь атмосферы, вращающейся вокруг сверхплотного ядра.

Во время приключений в воздухе понадобятся правила из разделов «Падение» (стр. 403), «Гравитация» (стр. 400), «Удушье и утопление» (стр. 404) и «Погода» (стр. 398). Кроме этого, вам могут пригодиться правила полёта (см. описание навыка Акробатика на стр. 135), необходимого для эффективного передвижения в воздухе.

Облака

Облака — взвешенные в воздухе продукты конденсации газов, затрудняющие видимость. Атмосферное облако во всём аналогично *облаку тумана*, за исключением того, что это немагический эффект. Существуют и другие типы облаков — токсичные и кислотные, их эффект аналогичен соответствующей атмосфере (см. выше).

Скрытность и видимость в воздухе

Дальность зрения в воздухе зависит от присутствия облаков. Если небо ясное, персонажи обычно видят на расстоянии 5d8 × 100 футов. Облака создают область плохой видимости, которой обычно достаточно для того, чтобы в них спрятаться, но по этой же причине наблюдать за кем-то из облака весьма затруднительно.

Городская местность

Городская местность, как правило, характерна для большинства поселений, население которых воздействует на окружающие территории, возводя постройки для более комфортного обитания и работы и прокладывая мощёные дороги. Поселение можно встретить в любом другом биоме, при этом в пределах поселения эффекты этого биома обычно не учитываются. К городской местности могут относиться и космические станции.

В городах обычно можно найти самые разнообразные достижения науки и техники. Там вам пригодятся правила из разделов «Поселения» (стр. 405), «Строения» (стр. 407), «Транспортные средства» (стр. 228) и, реже, «Ломание предметов» (стр. 409) и «Радиация» (стр. 404).

Скрытность и видимость в городской местности

В поселении с широкими и открытыми улицами максимальная дистанция, на которой при успешной проверке Внимания можно заметить присутствие других существ, равна 2d6 × 10 футов, а в зоне плотной застройки — 1d6 × 10 футов. Присутствие толп может сократить эту дистанцию.

Благодаря извилистым переулкам и транспортным средствам, обеспечивающим укрытие, в поселениях легко спрятаться, применяя Скрытность. Кроме этого, в них обычно шумно, что усложняет проверки Внимания с использованием слуха, увеличивая их СЛ на 2 за каждые 10 футов дистанции.

Горы и холмы

Холмистая местность характеризуется небольшими возвышенностями, иногда это цепи холмов, растянувшиеся на много миль. Холмы встречаются и в любом другом биоме. Горы — резкое возвышение планетной коры, состоящее из каменных пород или металлов, а иногда и из органики — в зависимости от строения планеты.

В холмах и горах вам пригодятся правила из разделов «Холод» (стр. 405), «Падение» (стр. 403) и «Погода» (стр. 398).

Расселины

Расселины обычно возникают в ходе естественных процессов и достаточно часто встречаются в гористой местности. Они обычно хорошо заметны — случайно свалиться в них трудно. Как правило, расселина имеет глубину 2d4 × 10 футов, длину не менее 20 футов и ширину от 5 до 20 футов. Чтобы выкарабкаться из расселины, нужно пройти проверку Атлетики для лазания со СЛ 15. В горах расселины чаще всего бывают глубиной 2d8 × 10 футов.

Скальная стенка

Скальная стенка — вертикальная каменная поверхность, по которой можно вскарабкаться, пройдя одну или несколько проверок Атлетики для лазания со СЛ 25. Обычно стенка имеет высоту от 2d4 × 10 до 2d8 × 10 футов.

Высокогорье

Выживание на больших высотах — довольно трудная задача для непривычных к ним существ, ведь условия там аналогичны разреженной атмосфере (см. стр. 396). Персонажи могут акклиматизироваться, чтобы не получать штрафов, пожив на больших высотах месяц или более, но, пробыв в иных условиях хотя бы два месяца, они должны по возвращении снова акклиматизироваться.

Скрытность и видимость в горах и холмах

Обычно в горах максимальное расстояние, на котором при успешной проверке Внимания можно заметить присутствие других существ, равно 4d10 × 10 футов. В холмах оно составляет 2d10 × 10 футов. В горах далеко слышно: СЛ проверок Внимания, связанных со слухом, растёт на 1 за каждые 20 футов до источника звука (а не за 10).

Леса

Лес может состоять не только из деревьев. На некоторых планетах растут грибные леса, а на других рудные жилы выходят на поверхность и переплетаются, образуя своеобразные кроны.

Во время исследования лесов вам пригодятся разделы «Возгорание» (стр. 402), «Падение предметов» (стр. 403), «Дым» (стр. 402) и «Видимость и освещение» (стр. 261).

Деревья

В лесах обычно много деревьев или других схожих предметов. Существо, находящееся на одной клетке с деревом, получает частичное укрытие. У обычного дерева КБ 4, твёрдость 5 и 150 ПЗ (см. «Ломание предметов» на стр. 409). Как правило, для того чтобы залезть на дерево, достаточно пройти проверку Атлетики со СЛ 15.

Подлесок

Корни, лианы, грибные заросли и кустарники занимают немалую часть лесной территории. Клетка с подлеском считается пересечённой местностью (см. стр. 257) и создаёт плохую видимость (вероятность промаха 20%), а также увеличивает СЛ проверок Акробатики и Скрытности на 2. Клетки с подлеском часто располагаются группами. Наличие подлеска никак не мешает деревьям, они могут соседствовать с подлеском на одной 5-футовой клетке.

Скрытность и видимость в лесу

В редком лесу максимальная дистанция, на которой при успешной проверке Внимания можно заметить присутствие других существ, составляет 3d6 × 10 футов, в густом — 2d8 × 10 футов, в дремучем — 2d6 × 10 футов.

Поскольку любая клетка с подлеском создаёт плохую видимость, в лесу легко спрятаться, применяя Скрытность. Древние деревья и упавшие стволы также дают укрытие, поэтому вы можете спрятаться и за ними.

Фоновый шум в лесу усложняет проверки Внимания с использованием слуха, увеличивая их СЛ на 2 (вместо 1) за каждые 10 футов дистанции.

Пустыни

Пустыни встречаются в различных климатах, главным их признаком является крайне малое количество осадков. Бывает три вида пустынь: тундра (в холодном климате), каменистая пустыня (обычно в умеренном климате) и песчаная пустыня (как правило, в тёплом климате).

Во время приключений в пустынях вам чаще всего придётся обращаться к разделам «Холод» (стр. 405), «Жара» (стр. 402), «Голод и жажда» (стр. 400) и «Погода» (см. ниже).

Скрытность и видимость в пустыне

Обычно максимальное расстояние в пустыне, на котором при успешной проверке Внимания можно заметить присутствие других существ, составляет 6d6 × 20 футов. За пределами этой дистанции возвышенности и искажение воздуха из-за жары (в тёплых пустынях) препятствуют проверкам Внимания с использованием зрения. Наличие дюн в песчаных пустынях сокращает видимость до 6d6 × 10 футов. Поскольку в пустынях мало подлеска и иных подобных элементов ландшафта, создающих укрытие или области плохой видимости, применять Скрытность довольно трудно.

ПОГОДА

Погода может играть важную роль в жизни искателей приключений. В этом разделе описаны погодные условия, обычные для большинства обитаемых миров.

Подробнее о влиянии экстремальных температур на персонажей вы можете прочесть в разделе «Опасная среда» на стр. 400 и далее.

Дождь и снег

Плохая погода нередко задерживает путешественников или даже делает перемещение невозможным. Ливни и вьюги мешают видеть так же, как густой туман. Самый частый вид осадков — это дождь, но в холодных условиях вместо него может выпадать снег, град или снежная крупа. Если после выпадения осадков любого типа происходит похолодание и температура опускается ниже 0 °C, может возникнуть гололёд.

Дождь

Дождь снижает дистанцию видимости вдвое и налагает штраф –4 на проверки Внимания. Он влияет на огонь так же, как крепкий ветер (см. стр. 400).

Снегопад

Снегопад затрудняет видимость и проверки навыков так же, как дождь. Засыпанные снегом клетки считаются пересечённой местностью. День снегопада обеспечивает снежный покров толщиной в 1d6 дюймов.

Сильный снегопад

Сильный снегопад обладает всеми эффектами обычного, но ограничивает видимость, как туман (см. «Туман» ниже). День сильного снегопада обеспечивает снежный покров в 1d4 фута — такой глубокий снег считается пересечённой местностью, а при перемещении на клетку с глубоким снегом одна клетка считается за 4. В сочетании с сильным или крепким ветром сильный снегопад может образовать снежные заносы глубиной 1d4 × 5 футов внутри или вокруг крупных объектов, способных устоять перед порывами ветра, — например, возле укреплённых стен или больших силовых полей. В 10% случаев сильный снегопад сопровождается молниями (см. «Гроза» на стр. 399).

Прочие осадки

Существуют и другие виды осадков — например, ледяной дождь, град и снежная крупа. При выпадении они аналогичны дождю, но когда они оказываются на земле, то могут затруднять перемещение, подобно снегу (на усмотрение ведущего).

Бури

Сочетание ветра и осадков (либо пыли), неизменно сопровождающее бури, снижает дистанцию видимости на ¾ и налагает штраф –8 на проверки Внимания. Бури затрудняют атаки

дистанционным оружием, налагая на них штраф –2. Из архаичного оружия во время бури стрелять невозможно. Бури сразу же гасят открытый огонь. Существует три вида бурь: грозы, метели и пылевые бури.

Гроза

Кроме ветра и осадков, гроза сопровождается молниями, опасными для всех, кто не спрятался в укрытии, а особенно — для тех, кто носит металлическую броню. Обычно в центре грозы раз в минуту в течение часа бьет одна молния (ведущий совершает проверку атаки). Она наносит от 4d8 до 10d8 урона электричеством. Примерно одной из десяти гроз сопутствует торнадо.

Метель

Кроме эффектов ветра и осадков, характерных для всех бурь, метель оставляет после себя слой снега глубиной в 1d6 дюймов.

Пылевая буря

Эти бури отличаются от остальных тем, что не сопровождаются осадками. Вместо этого такая буря несет мелкие песчинки, ухудшающие видимость, гасящие открытый огонь, а в 50% случаев — и укрытый тоже. Обычно пылевая буря сопровождается крепким ветром и оставляет за собой слой в 1d6 дюймов песка. В 10% случаев пылевой буре сопутствует штормовой ветер (см. таблицу 11–6). Такая буря наносит 1d3 несмертельного урона в раунд всем, кого застигла вне убежища, в ней также есть опасность задохнуться (см. «Удушье и утопление» на стр. 404). Такие бури оставляют после себя слой мелкого песка толщиной в 2d3 – 1 фута.

Сильные бури

Очень сильный ветер и ливень снижают видимость до нулевой, затрудняя любые проверки Внимания и атаки неэнергетическим дистанционным оружием.

Сильные бури делятся на четыре типа.

- **Вьюга:** сочетание сильного снегопада (обычно 1d4 фута), ветра и лютого мороза смертельно опасно для тех, кого оно застало врасплох.
- **Ураган:** помимо очень сильного ветра и дождей, ураганы часто сопровождаются наводнениями. Любая деятельность во время урагана крайне затруднена.
- **Торнадо:** помимо эффектов мощнейшего ветра, торнадо может серьезно ранить и даже убить тех, кого затянуло в воронку.
- **Шторм:** некоторые бури, случающиеся почти без осадков, наносят серьёзный ущерб просто за счёт силы ветра (см. «Ветер» ниже).

Туман

Туман, поднимающийся с земли или представляющий собой низко висящее облако, не позволяет видеть далее 5 футов любым зрением, включая ночное.

Существа в пределах 5 футов в тумане плохо видны (вероятность промаха по ним составляет 20%).

Ветер

Порыв ветра может поднять в воздух пыль, воду или песок, задуть огонь, хорошенько потрясти воздушный транспорт во время полёта, сдуть газы или испарения. Если он достаточно

сильный, то может даже сбивать с ног существ и мешать применять дистанционные атаки.

Ниже описаны ветра различной силы, характерные для большинства обитаемых миров.

Слабый ветер

Лёгкий бриз, не имеющий почти никакого эффекта.

Умеренный ветер

Устойчивый ветер, часто гасящий слабое открытое пламя.

Сильный ветер

Всегда гасит открытый огонь, а также налагает штраф –2 на дистанционные атаки неэнергетическим оружием.

Крепкий ветер

Дистанционные атаки неэнергетическим оружием получают штраф –4.

Штормовой ветер

Способен ломать ветки и даже деревья. Дистанционные атаки неэнергетическим оружием получают штраф –4, а стрельба из архаичного оружия вовсе невозможна. Вой ветра налагает штраф –8 на все проверки Внимания с использованием слуха. Порывы ветра вполне способны сбить с ног персонажей небольшого размера.

Ураганный ветер

Атаки дистанционным неэнергетическим оружием получают штраф –8, а стрельба из архаичного оружия невозможна. Проверки Внимания с использованием слуха также невозможны — рёв ветра заглушает всё. Ураганы часто вырывают деревья и способны сбить с ног большинство персонажей.

Торнадо

Задувает любые огни. Все дистанционные атаки неэнергетическим оружием при торнадо невозможны, равно как и проверки Внимания с использованием слуха. Находящихся рядом с торнадо персонажей притягивает к воронке, если они провалят проверку Силы со СЛ 15. Если персонажа втягивает в воронку, его носит и мотает туда-сюда в течение 1d10 раундов — он получает 6d6 дробящего урона в раунд, пока его не выкинет вон в случайном направлении (возможен урон от падения, см. стр. 403). Скорость вращения торнадо может достигать 300 миль в час, но сама вихревая воронка при этом перемещается со средней скоростью 30 миль в час (около 250 футов в раунд). Торнадо вырывает деревья, сносит здания и производит иные разрушения.

Таблица 11-6: Эффекты от ветра

Сила ветра	Скорость ветра	Дистанционные атаки*
Слабый	0–10 миль в час	–
Умеренный	11–20 миль в час	–
Сильный	21–30 миль в час	–2
Крепкий	31–50 миль в час	–4
Штормовой	51–74 миль в час	–4
Ураганный	75–174 миль в час	–8
Торнадо	175–300 миль в час	Невозможны

*Только для неэнергетического дистанционного оружия. На крупное оружие, например орудия звездолёта, штраф не распространяется.

Опасная среда

В этом разделе вы узнаете об опасностях, встречающихся в различных типах местности.

Голод и жажда

Порой персонажи оказываются без пищи, воды и каких-либо возможностей их достать. В нежарком климате персонажу среднего размера нужно в день потреблять хотя бы галлон жидкости, чтобы не испытывать жажды, и фунт нормальной пищи для утоления голода. Небольшому персонажу требуется вдвое меньше еды и воды. В очень жарком климате потребность в воде может возрасти вдвое, а то и втрое.

Без воды персонаж способен протянуть 1 сутки + количество часов, равное значению его Выносливости. По окончании этого времени он должен каждый час проходить проверку Выносливости (СЛ 10 + 1 за каждую предыдущую проверку), в случае провала получая 1d6 несмертельного урона.

Без пищи персонаж может продержаться три дня. По прошествии этого срока он должен каждый день проходить проверку Выносливости (СЛ 10 + 1 за каждую предыдущую проверку), при провале получая 1d6 несмертельного урона.

Персонажи, получившие несмертельный урон от голода или жажды, становятся утомлёнными. Несмертельный урон от жажды или голода нельзя снять, пока персонажи не получат питья или пищи соответственно — в противном случае даже магическое лечение будет бессильно.

Гравитация

Различия в гравитации планет могут существенно ослабить персонажей или, наоборот, превратить их в супергероев, а иногда и то, и другое происходит одновременно. Гуманоиды чаще всего населяют планеты с обычной гравитацией — разницей в силе тяжести таких планет можно пренебречь. Другие же гравитационные условия заслуживают отдельного внимания. Если гравитация планеты отличается от обычной, но не относится к какой-то из перечисленных далее категорий, ведущий может решить, что эффекты изменяются пропорционально. Например, если гравитация планеты вдвое ниже обычной, то персонажи могут прыгать вдвое выше, а если сила притяжения в полтора раза выше, то высота прыжка снижается на треть. Такие эффекты продолжают действовать, пока персонажи не привыкнут к новой силе тяжести (пожив в её условиях хотя бы месяц).

Влияние гравитации на полёты описано в разделе «Полёт» на стр. 259.

Сверхвысокая гравитация

Если сила тяжести на планете хотя бы в пять раз сильнее обычной, большинству существ опасно на ней находиться. Помимо обычных ограничений повышенной гравитации (см. ниже), существо каждый раунд получает несмертельный дробящий урон (минимум 1d6, но он тем выше, чем больше сила тяжести). Когда несмертельный урон снижает ПЗ персонажа до 0, наносимый гравитацией дробящий урон становится смертельным.

Повышенная гравитация

В мирах с повышенной гравитацией увеличивается вес персонажей, что отражается на их физических возможностях. На планетах с гравитацией как минимум вдвое выше обычной персонаж и его снаряжение весит вдвое больше, но его физические

способности остаются прежними, поэтому он перемещается вдвое медленнее, прыгает вдвое хуже и может поднять вдвое меньший вес. Шаг дистанции метательного оружия (если его использует не коренной обитатель планеты) также уменьшается в два раза.

Ограничения по перемещению, прыжкам и поднимаемому весу можно снять при помощи магии или технологии, но на снаряды подобные ухищрения не действуют.

Персонажи, пробывшие в условиях повышенной гравитации достаточно долго (более суток), часто становятся утомлёнными. Это состояние проходит, когда они покинут планету или привыкнут к местной силе тяжести.

Пониженная гравитация

На планетах с пониженной гравитацией существа, привычные к обычной силе тяжести, чувствуют себя необычайно свободно, ведь их мускулатура в таких условиях работает гораздо эффективнее. Если гравитация не превышает трети обычной, герои могут прыгать втрое выше и дальше, а также поднимать втрое больший вес. Скорость передвижения остаётся неизменной — передвигаться большими скачками непривычно и неудобно. Шаг дистанции метательного оружия увеличивается втрое.

Обычная гравитация

Обычная гравитация примерно такая же, как у потерянного Голариона (она была полностью идентична земной).

Невесомость

Условия нулевой гравитации (или невесомости) существенно отличаются от полёта. При отсутствии каких-либо способов придания ускорения передвигаться затруднительно — если существу не от чего оттолкнуться, оно бесцельно парит. Когда персонаж находится в невесомости, он не может в качестве сопутствующего действия перемещаться, ползти или делать осторожный шаг. Если рядом с персонажем или на одной с ним клетке находится предмет (в том числе стена, пол или потолок) или другое существо, чей размер либо больше, либо максимум на одну категорию меньше, чем его собственный, персонаж может в качестве сопутствующего действия оттолкнуться от него, чтобы переместиться в любом доступном направлении с половиной своей наземной скорости. Если предмет или существо подвижны, то они перемещаются с той же скоростью, но в противоположном направлении.

- **Перемещение в невесомости:** существо, начавшее движение в каком-либо направлении, в начале каждого своего хода продолжает движение в том же направлении и с той же скоростью, не совершая для этого никаких действий. Оно должно переместиться на максимально возможное расстояние, если не зацепится за предмет или существо, не оттолкнётся в другом направлении или иным способом не придаст себе ускорение (для всего перечисленного требуется сопутствующее действие). Если существо в ходе движения натыкается на твёрдый предмет, оно должно совершить

проверку Акробатики или Атлетики со СЛ 20, чтобы безопасно остановиться, при провале оно начинает неконтролируемо вращаться (см. стр. 275). Если существо во время движения сталкивается с другим существом, каждое из них должно совершить проверку Акробатики или Атлетики со СЛ 20, чтобы избежать неконтролируемого вращения. Существо, закреплённое на твёрдом предмете (например, при помощи специальных креплений на ботинках, которые есть практически у любой брони), получает бонус +4 к этой проверке. Если неконтролируемо вращающееся существо способно за что-нибудь ухватиться или придать себе ускорение, то в качестве сопутствующего действия оно может прекратить неконтролируемое вращение. Кроме этого, существо среднего размера может бросить один предмет весом 4 или более (для небольших существ будет достаточно предмета весом 2), чтобы выровняться и перестать неконтролируемо вращаться.

Если на стене достаточно мест, за которые можно уцепиться, вдоль неё можно перемещаться с полной скоростью — для этого необходима либо скорость лазания, либо успешная проверка Акробатики или Атлетики со СЛ 20. Если летающему существу для полёта нужна атмосфера (потому что оно летает при помощи крыльев или турбин), оно не может летать в вакууме. При попадании в атмосферу таким существам нужно 1d4 раунда на то, чтобы прийти в себя и сориентироваться, после чего они могут летать обычным образом. Если для полёта используется магия или приспособления, создающие собственное тяговое усилие, например реактивные двигатели, то вакуум на них никак не влияет. В невесомости персонажи могут поднимать и переносить в 10 раз больше веса, чем обычно.

- **Оружие:** шаг дистанции метательного оружия в невесомости увеличивается в 10 раз. Также для всего дистанционного оружия снимается ограничение по максимальной дальнобойности — стрелок просто получает тем больше штрафов, чем дальше расположена цель.

Дым

Когда существо дышит в густом дыму, оно должно каждый раунд проходить испытание Стойкости (СЛ 15 + 1 за каждое предыдущее испытание) и в случае провала тратить весь свой ход впустую из-за кашля и удушья. Тот, кто прокашлял два раунда подряд, получает 1d6 несмертельного урона.

Дым создаёт область плохой видимости (вероятность промаха 20%).

Жара

Жара наносит несмертельный урон, от которого персонаж не может вылечиться, пока не остынет, укрывшись в прохладном месте.

В жару (более 30 °C) персонаж должен проходить испытание Стойкости раз в час (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание), при провале получая 1d4 несмертельного урона огнём. У персонажей в плотной одежде или броне штраф –4 к этим испытаниям. Персонаж может совершать проверки Выживания, чтобы получить бонус к таким испытаниям, а также дать его другим персонажам (см. «Укрытие от непогоды» на стр. 141).

В сильную жару (более 45 °C) персонаж должен проходить испытание Стойкости раз в 10 минут (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание), при провале получая 1d4 несмертельного урона огнём. У персонажей в плотной одежде или броне штраф –4 к этим испытаниям. Персонаж может совершать проверки Выживания, чтобы получить бонус к таким испытаниям, а также дать его другим персонажам (см. стр. 141).

Невыносимая жара (воздух температурой более 60 °C, огонь, кипящая вода, лава) наносит смертельный урон огнём. Вдыхание раскалённого воздуха наносит 1d6 урона огнём в минуту (без испытаний). Кроме того, персонаж должен раз в 5 минут проходить испытание Стойкости (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание) и в случае провала получать 1d4 несмертельного урона огнём. Более высокие температуры могут наносить больше урона — как решит ведущий.

С персонажем, получившим несмертельный урон от жары, случается тепловой удар (эффект аналогичен утомлению, см. стр. 277). Это состояние проходит, когда персонаж избавляется от всего несмертельного урона, полученного от жары.

Кипяток наносит от 1d6 до 10d6 урона огнём за каждый раунд контакта, в зависимости от температуры воды и глубины погружения.

Возгорание

Персонаж, попавший в горящие нефтепродукты, костер или магический огонь (кроме эффектов с мгновенной длительностью), может обнаружить, что его одежда, волосы или вещи загорелись. Заклинания и технологические предметы с мгновенной длительностью эффекта обычно не вызывают возгорания — они мгновенно вспыхивают и гаснут.

Если есть риск загореться, персонаж должен совершить испытание Реакции (обычно со СЛ 15), чтобы этого избежать, и при провале начинает гореть (см. «Горение» на стр. 273). Те, у кого загорелась одежда или вещи, должны пройти испытание Реакции (с той же СЛ) для каждого предмета. В случае провала испытания загоревшийся предмет получает такой же урон, как и персонаж.

Лава

Лава или магма наносит при контакте как минимум 2d6 урона огнем в раунд. В случае полного погружения (например, если персонаж упал в кратер действующего вулкана) лава наносит более 20d6 урона огнем в раунд. Точная величина урона остаётся на усмотрение ведущего, поскольку может зависеть от ситуации и особенностей местности.

Лава продолжает наносить урон в течение 1d3 раундов после контакта, но этот дополнительный урон равен половине базового (1d6 или 10d6 урона в раунд соответственно). Невосприимчивость или устойчивость к огню применяется к урону от лавы или магмы. Даже невосприимчивое или устойчивое к огню существо может утонуть, если полностью погрузится в лаву (см. раздел «Удушье и утопление» на стр. 404).

Недостаток сна

Существу, нуждающемуся во сне, необходимо спать как минимум 6 часов в сутки. При недостатке сна оно должно проходить испытание Стойкости (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание) после каждой ночи недосыпа.

После первого провала существо становится утомлённым и получает штраф –1 к испытаниям против эффектов, вызывающих сон (см. стр. 277).

После второго провала существо становится обессиленным, а штраф к испытаниям против эффектов, вызывающих сон, возрастает до –2.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

Падение

Падающее существо получает 1d6 урона за каждые 10 футов, которые пролетело, до максимума в 20d6. Персонаж, получивший урон после падения, распластывается по земле.

Если персонаж намеренно спрыгивает (а не просто поскальзывается или срывается), то урон от падения такой же, но первые 1d6 пунктов считаются несмертельными. Успешная проверка Акробатики со СЛ 15 позволяет отменить урон от первых 10 футов падения, а урон от вторых 10 футов делает несмертельным. Например, персонаж падает с крыши высотой 30 футов и получает 3d6 урона. Если бы он оттуда спрыгнул сам, а не упал, то получил бы 1d6 несмертельного урона и 2d6 смертельного. Если бы он не только прыгнул, но и успешно прошел проверку Акробатики со СЛ 15, то получил бы только 1d6 несмертельного урона и 1d6 смертельного.

Падение на мягкую поверхность (грязь, вскопанная земля) также делает урон от первых 10 футов падения несмертельным, этот эффект сочетается с уменьшением урона при намеренном прыжке и успешной проверке Акробатики.

Персонаж может в падении творить заклинания, а также включать или активировать предметы, только если падает с высоты более 500 футов либо если заклинание или предмет можно использовать в качестве ответного действия. Сотворение *телепортации* или аналогичного заклинания во время падения не обнуляет уже набранную вами скорость, а только перемещает вас, поэтому урон от падения вы всё равно получите, даже если переместитесь прямиком на твёрдую поверхность.

Падение и гравитация

Описанные правила подразумевают падение при обычной гравитации. На планетах с пониженной или повышенной гравитацией получаемый от падения урон соответственно уменьшается или увеличивается вдвое. Падение в условиях сверхвысокой гравитации наносит как минимум в три раза больше урона.

Падение в воду

Падение в воду несколько отличается от обычного. Если персонаж падает в воду глубиной хотя бы 10 футов, первые 20 футов падения не наносят урона, а следующие 20 футов наносят несмертельный урон (по 1d3 за 10 футов). Весь дальнейший урон от падения — смертельный (1d6 за каждые следующие 10 футов).

Те, кто намеренно ныряет в воду, совсем не получают урона при успешной проверке Атлетики со СЛ 15 или Акробатики со СЛ 15, если они погружаются в воду глубиной хотя бы 10 футов за каждые 30 футов падения. СЛ проверки навыка возрастает на 5 за каждые 50 футов высоты прыжка.

Падение предметов

Персонажи могут получить урон не только от падения с высоты, но и от падающих предметов.

Урон при этом зависит от размера предмета и высоты, с которой он упал. В таблице 11–7 показано, сколько урона наносит предмет в зависимости от размера. Там приведены значения для твердых и плотных предметов, сделанных, к примеру, из металла или камня. Более лёгкие вещи могут наносить гораздо меньше урона — например, половину от указанного (это определяет ведущий). Так, огромная каменная глыба, упавшая на персонажа, наносит ему 6d6 дробящего урона, а огромная деревянная телега — всего 3d6. Кроме того, если предмет падает с высоты менее 30 футов, он наносит половину указанного урона, а если высота падения превышает 150 футов — двойной урон. Сам предмет получает тот же урон, что и наносит.

Чтобы уронить предмет на существо, надо предпринять дистанционную атаку против его ККБ. Обычно такие атаки имеют шаг дистанции 20 футов. Если предмет именно падает на существо, а не брошен в него, оно может пройти испытание Реакции со СЛ 15, чтобы при успехе уменьшить урон вдвое, если оно осведомлено о падающем предмете. Для падающих предметов, являющихся частью ловушки, применяются правила по ловушкам (см. стр. 410), а не вышеприведённые.

Таблица 11–7: Урон от падающих предметов

Размер предмета	Урон
Маленький и меньше	1d6
Небольшой	2d6
Средний	3d6
Крупный	4d6
Огромный	6d6
Гигантский	8d6
Колоссальный	10d6

Подводный бой

Наземные существа могут испытывать немалые трудности, сражаясь в воде. Вода влияет на атаки, урон и перемещения (плавание описано на стр. 136). Когда существо плывёт, заходит в воду по грудь или перемещается по дну водоёма, используйте следующие правила.

Атаки под водой

Почти все атаки, совершаемые под водой, получают штраф –2 и наносят только половину урона. Если атака наносит урон огнём, он снижается на три четверти. Если атака наносит урон электричеством, она получает штраф –4 (а не –2). Атаки колющим оружием ближнего боя наносят полный урон. Метательное оружие под водой неэффективно, даже если брошено с суши.

Атаки с суши

Плавающие под водой или по поверхности персонажи, а также те, кто стоит хотя бы по грудь в воде, получают укрытие от атак, совершённых с поверхности.

Сотворение заклинаний под водой

Если существо совершает проверки Выносливости, чтобы продолжать задерживать дыхание, оно не может сконцентрироваться для сотворения заклинания. Некоторые заклинания могут под водой работать необычным образом — это остается на усмотрение ведущего.

Радиация

Излучаемая звёздами или различными технологическими устройствами радиация представляет реальную опасность для искателей приключений. Радиация считается эффектом яда (см. стр. 415), который влияет на Выносливость существа и может вызвать у него лучевую болезнь. В зависимости от мощности излучения выделяют четыре уровня радиации: низкий средний, повышенный и высокий. От уровня зависит СЛ испытаний против радиации — см. таблицу 11–8.

Область действия

Радиация считается ядом типа «эманация», поэтому жертве достаточно просто войти в облучённую область, чтобы попасть под её действие. Облучённая область представляет собой сферу, которая может проникать и в твёрдые предметы. Чем ближе существо находится к центру области, тем сильнее проявляется эффект радиации. В описании обычно указывается наивысший уровень радиации в области облучения и шаг дистанции: в радиусе первого шага дистанции действует наивысший уровень радиации, который ослабевает на одну категорию с каждым последующим шагом дистанции. Например, если в центре сферической области расположена зона с повышенным уровнем радиации радиусом в 20 футов, то на расстоянии 20–40 футов от центра будет зона со средним уровнем радиации, а на расстоянии 40–60 футов — с низким.

Лечение эффектов радиации

Для избавления от радиационного отравления достаточно покинуть облучённую область, избавиться от источника радиации или применить заклинание *устранение радиации*. Для устранения последствий радиационного отравления облучившемуся существу нужен отдых (как при любом другом отравлении) или применение заклинания *устранение радиации* — *исцеление от недуга* в этом случае не поможет.

Если существо получило большую дозу радиации, у него может возникнуть лучевая болезнь. Сама по себе она не заразна, но у больного обычно наблюдается тошнота, рвота и выпадение волос. Лучевая болезнь лечится так же, как и любая другая, но заклинание *исцеление от недуга* перед ней бессильно — для лечения требуется *устранение радиации*.

Радиация

Тип: яд, эманация (см. выше); **Испытание:** Стойкости (см. таблицу).
Трек: Выносливость; **Частота:** 1 в раунд.
Эффект: на каждой стадии после «измотан» включительно существо должно пройти испытание Стойкости со СЛ 18, при провале оно получает лучевую болезнь (см. ниже).
Лечение: нет.

Лучевая болезнь

Тип: болезнь; **Испытание:** Стойкости (СЛ соответствует уровню радиации, вызвавшей болезнь).
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Эффект: лучевая болезнь не заразна.
Лечение: 3 испытания подряд.

Таблица 11–8: Уровни радиации

Уровень радиации	СЛ испытания Стойкости
Низкий	13
Средний	17
Повышенный	22
Высокий	30

Удушье и утопление

Персонаж, которому нечем дышать, может задержать дыхание на число раундов, равное удвоенному значению его Выносливости. Когда он совершает любое основное действие или действие полного хода, это время сокращается на 1 раунд. Когда оно заканчивается, персонаж должен каждый раунд проходить проверку Выносливости (СЛ = 10 + 1 за каждую предыдущую проверку), чтобы продолжать задерживать дыхание.

Если персонаж проваливает такую проверку, он начинает задыхаться. В первый раунд он остается с 0 ПЗ и теряет сознание, но остаётся в стабильном состоянии. На следующий раунд

он оказывается при смерти (см. стр. 276). На третий раунд он задыхается и умирает.

Находящийся без сознания персонаж должен начать совершать проверки Выносливости сразу же, как только ему станет нечем дышать (или сразу же после потери сознания, если персонаж пребывал в сознании, когда закончился воздух). При провале одной из этих проверок персонаж сразу же остаётся с 0 ПЗ и оказывается при смерти (см. стр. 276), а в следующем раунде задыхается и умирает.

Длительная нехватка воздуха

Существо среднего размера в герметичном кубическом помещении размерами 10×10×10 футов может дышать шесть часов. После этого оно получает 1d6 несмертельного урона каждые 15 минут.

Каждое дополнительное существо среднего размера или достаточно сильный источник огня (например, факел) пропорционально уменьшают это время (двум средним существам воздуха хватит на три часа и так далее). Небольшие персонажи потребляют вдвое меньше воздуха, чем персонажи среднего размера. Если существо находится на звездолёте или космической станции с отказавшими системами жизнеобеспечения, оно тоже вскоре останется без воздуха. Хотя объём таких объектов превышает 10-футовый куб, там обычно находится сразу несколько существ. Как правило, в звездолёте средних размеров достаточно воздуха, чтобы его хватило четырём членам экипажа на 20 часов.

Холод

Холод наносит несмертельный урон. От этого урона нельзя вылечиться, пока персонаж не выберется в тепло и не отогреется.

В холодную погоду (менее +5 °C) незащищённый от холода персонаж должен проходить испытание Стойкости раз в час (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание), при провале получая 1d6 несмертельного урона холодом. Персонаж может совершать проверки Выживания, чтобы получить бонус к таким испытаниям, а также дать его другим персонажам (см. «Укрытие от непогоды» на стр. 141).

В сильный холод (ниже –15 °C) незащищённый от холода персонаж должен проходить испытание Стойкости раз в 10 минут (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание), при провале получая 1d6 несмертельного урона холодом. Персонаж может совершать проверки Выживания, чтобы получить бонус к таким испытаниям, а также дать его другим персонажам.

Лютый мороз (ниже –30 °C) наносит 1d6 смертельного урона холодом в минуту (без испытаний). Кроме того, персонаж должен каждую минуту проходить испытание Стойкости (СЛ = 15 + 1 за каждое предыдущее испытание) и в случае провала получать 1d4 несмертельного урона холодом. Более сильные морозы могут наносить больше урона по усмотрению ведущего.

Любой персонаж, получивший подобный урон от холода, страдает от обморожения или гипотермии (эффект аналогичен утомлению). Это состояние проходит, когда персонаж избавляется от всего несмертельного урона, полученного от холода.

Лёд

Клетки, покрытые льдом, считаются пересечённой местностью, а СЛ всех проверок Акробатики на льду увеличивается на 5. Персонажи, долго находящиеся в контакте со льдом, могут подвергнуться воздействию сильного холода (см. выше).

Поселения

Поселениями называются места, в которых постоянно проживают и работают разумные живые существа. Поселения столь же разнообразны, как и их обитатели. Этот раздел посвящён блокам параметров поселений, благодаря которым вы сможете быстро и просто узнать всё необходимое о населённом пункте.

У больших поселений может быть несколько блоков параметров, описывающих их районы. Ведущий может добавлять новые свойства, чтобы создать желаемое поселение.

Блок параметров поселения

В начале блока параметров приводится краткое описание поселения, зачастую с указанием его местоположения. В блоке параметров вы найдёте следующую информацию.

- **Название:** название поселения.
- **Мировоззрение и тип:** здесь указано мировоззрение правительства поселения и большинства его жителей, хотя у конкретных обитателей мировоззрение может быть любым другим. Тип поселения — термин, характеризующий поселение в целом, например «космическая станция» или «торговое поселение».
- **Население:** ориентировочное количество жителей поселения — точное число может отличаться. Кроме этого, в скобках указан расовый состав жителей.
- **Форма правления:** здесь указано, как и кем управляется поселение.
- **Свойства:** необычные качества, делающие поселение неповторимым.
- **Макс. уровень предметов:** в поселении обычно можно приобрести предметы указанного или меньшего уровня. Максимальный уровень продаваемых предметов не всегда зависит от размера поселения, ведь даже в маленьком городе могут быть талантливые инженеры или развитый чёрный рынок.

Примеры форм правления

Ниже перечислены некоторые формы правления, встречающиеся в поселениях.

- **Автократия:** вся власть над поселением сосредоточена в руках одного лица.
- **Анархия:** отсутствие правительства или законов приводит к тому, что в поселении почти всё разрешено.
- **Военное:** поселение контролируется вооружёнными силами. В нём может быть введено военное положение, или оно может изначально являться военной базой, предназначенной для проживания солдат.
- **Магократия:** поселением управляет лицо или группа лиц с ярко выраженными магическими способностями.
- **Олигархия:** поселение находится под властью малочисленной группы лиц или представителей определённой социальной прослойки.
- **Плутократия:** поселением управляют самые богатые и влиятельные, а интересы бедных нередко ущемляются.
- **Совет:** поселение управляется группой советников. Чаще всего их избирают, но иногда советником может стать и любой желающий.
- **Тайный синдикат:** реальная власть сосредоточена в руках тайной или преступной группировки, которая скрытно руководит поселением через марионеточного правителя.
- **Утопия:** поселение было основано с целью воплотить определённый набор высоких идеалов, все члены сообщества могут принимать участие в управлении им.

Примеры свойств поселения

Ниже перечислены некоторые из возможных свойств поселения.

- **Бюрократическое:** в таком поселении вам придётся столкнуться с бумажной волокитой, беготнёй по инстанциям, крючкотворством и прочими бюрократическими формальностями.
- **Загрязнённое:** магическая или высокотехнологичная промышленность поселения загрязнила его земли и воздух.
- **Изолированное:** поселение предпочитает не контактировать с внешним миром — возможно, из-за физической изоляции. Его жители очень преданы друг другу, поэтому разузнать какие-то секреты у них может быть нелегко.
- **Культурное:** такое поселение славится тем, что в нём процветает и ценится искусство. Таким местом может быть, например, коммуна актёров и музыкантов.
- **Научное:** в поселении может быть расположено крупное учебное заведение, исследовательский центр или хранилище знаний, что облегчает проведение различных исследований.
- **Одиозное:** поселение имеет репутацию (возможно, незаслуженную) злачного места. Здесь обычно проще получить нелегальные товары или услуги.
- **Религиозное:** поселение посвящено какому-то божеству (того же мировоззрения, что и само поселение) или следует какому-то религиозному учению.
- **Технологически отсталое:** в поселении используются устаревшие технологии.
- **Технологически развитое:** в поселении производятся и используются продукты технологий, которые ещё не получили повсеместного распространения.
- **Технологически типичное:** по уровню технологического развития поселение не отличается от большинства прочих.
- **Финансовый центр:** в таком поселении расположены крупные банки, торговые дома, биржи и другие финансовые организации.

Примеры поселений

Ниже приведено описание двух поселений, расположенных в мирах Соглашения.

«01»

«01» — некогда многолюдная космическая станция на орбите Абаллона, построенная анацитами сразу же после Разрыва для торговли с обитателями других миров. В наши дни в большей части крупных торговых портов Абаллона оборудованы специальные районы для органических форм жизни и построены атмосферные генераторы, но «01» могла бы остаться ключевой торговой точкой, если бы не была заражена особым вирусом. Этот компьютерный вирус, прозванный «Бюрократическим кошмаром», по всей видимости, был создан, чтобы сделать машины жутко неэффективными и стремящимися к соблюдению запутанной иерархии и ритуалов. Из-за объявленного для механических организмов карантина поток желающих посетить станцию быстро иссяк, но правительство Абаллона поддерживает её существование: в лабораториях «01» совершаются необычные открытия, и некоторые храбрые торговцы всё ещё посещают её, чтобы приобрести последние технические новинки.

«01»

Принципиальная нейтральная космическая станция.
Население: 26 013 (33% андроиды, 32% люди, 35% прочие).
Форма правления: олигархия.
Свойства: бюрократическая, технологически развитая.
Макс. уровень предметов: 16.

Эстуар

Этот маленький город расположен на краю южной полярной шапки Акитона. Он был основан для сбора талых вод и их последующей перепродажи в пустынные регионы планеты. Силы охраны правопорядка в Эстуаре отсутствуют, поэтому он привлекает сомнительную публику.

ЭСТУАР

Хаотичное нейтральное торговое поселение.
Население: 2 340 (48% люди, 19% исоки, 33% прочие).
Форма правления: тайный синдикат.
Свойства: одиозное, технологически типичное.
Макс. уровень предметов: 4.

Поселения и технологии

Многие поселения служат центрами торговли и развлечений, в которых всегда бурлит жизнь. Удобства обычно обеспечиваются различными технологиями, будь то сверхсовременные устройства или работающие на честном слове устаревшие модели. Технологии применяются везде: и в дорогих системах безопасности, и в простых вывесках или торговых автоматах. Технологии в поселениях можно разделить на четыре категории.

Гражданские

К гражданским технологиям относится всё, что было установлено правительством в качестве части инфраструктуры района: уличные фонари, общественный транспорт, почтовые дроны, автоматические дворники и многое другое. От надлежащей работы этих устройств зависит большое количество граждан, поэтому они достаточно хорошо защищены. Для отключения или взлома обычного гражданского устройства требуется совершить проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 23.

Коммерческие

Продукты коммерческих технологий, как правило, производятся массово и используются частными лицами и большей частью организаций. К коммерческим технологиям относятся коммуникаторы, игровые консоли, большинство моделей камер видеонаблюдения и электронных замков, а также другие подобные вещи. Для отключения или взлома обычного коммерческого устройства требуется совершить проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 18.

Ограниченного пользования

Технология ограниченного пользования обычно является собственностью крупных корпораций или военных. К ней относятся одни из самых технически совершенных и взломостойких устройств — частные сервера, оружейные прототипы, ультрасовременные системы безопасности и оповещения и многое другое. Для отключения или взлома подобных устройств обычно требуется совершить проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 30.

Индивидуализированные

Вместе с распространением технологий растёт умение их изменять и перенастраивать. Инженеры создают и тюнингуют транспортные средства, а хакеры перепрошивают коммуникаторы,

чтобы позволить устройству совершать то, что производитель изначально даже не задумывал. Индивидуализировать можно любое из описанных ранее технологических устройств — благодаря множеству модификаций взломать или отключить его будет значительно сложнее. Для отключения или взлома обычного индивидуализированного устройства требуется совершить проверку Компьютеров или Инженерного дела, СЛ которой может доходить до 40.

СТРОЕНИЯ

Ниже перечисляются типичные элементы различных строений.

Двери

Двери в зданиях предназначаются не только для входа или выхода, а могут сами по себе послужить поводом для полноценной сцены. Основные типы дверей описаны в таблице 11–10.

- **Выламывание дверей:** двери в строениях могут быть заперты, защищены ловушками, забаррикадированы, запечатаны или просто заклинены. Любой мало-мальски сильный персонаж рано или поздно сможет выломать дверь с помощью большого оружия вроде штурмового молота или подобного тяжёлого инструмента.

  Если персонажи попытаются пробить дверь дробящим или режущим оружием, используйте значения ПЗ и твёрдости дверей из таблицы 11–10. Определяя СЛ выламывания двери, пользуйтесь следующими рекомендациями.

  СЛ 10 или ниже: эту дверь может выломать практически кто угодно.

  СЛ 11–15: сильный персонаж способен выломать такую дверь с первого раза, остальным может понадобиться пара попыток.

  СЛ 16–20: с этой дверью справится почти любой, если потратит достаточно времени.

  СЛ 21–25: с этой дверью справится только очень сильный персонаж, и то вряд ли с первой попытки.

  СЛ 26 и выше: против этой двери какие-то шансы есть только у чрезвычайно сильного персонажа.

- **Замки:** двери в строениях часто бывают заперты. Для того чтобы их открыть, пригодится навык Инженерное дело (или какие-нибудь другие средства). Замки обычно врезаются в дверь с противоположного петлям торца или по центру.

  В случае встроенных замков (обычно электронных) дверь запирается с помощью стального стержня, который выдвигается из неё и входит в специальный паз в дверном каркасе, или с помощью крупного железного или деревянного засова, находящегося на другой стороне двери. Навесные замки чаще всего продеваются в два кольца, одно из которых закреплено на двери, а другое на стене. Существуют и более сложные замки с секретом или кодовые (как правило, встроенные). На некоторых дверях могут быть установлены замки, открывающиеся не ключом, а биометрической подписью или нажатием на определённые символы на панели. Поскольку подобные замки с бесключевым доступом больше и сложнее обычных, они устанавливаются только на надежные двери (стальные, каменные или укрепленные деревянные).

  СЛ проверки Компьютеров для взлома электронной системы, управляющей дверью, или Инженерного дела для взлома замка (механического или электронного) чаще всего варьируется от 20 до 40, хотя встречаются как более простые, так и более сложные устройства. Дверь может запираться на несколько замков, и тогда каждый придется открывать отдельно.

ТАБЛИЦА 11–9: СТЕНЫ

ТИП СТЕНЫ	СРЕДНЯЯ ТОЛЩИНА	СЛ ЛОМАНИЯ	ТВЁРДОСТЬ	ПЗ*	СЛ АТЛЕТИКИ (ДЛЯ ЛАЗАНИЯ)
Бетонная	3 фута	45	15	540	25
Деревянная	6 дюймов	20	5	60	21
Необработанный камень	5 футов	65	15	900	15
Обшивка звездолёта	5 футов	55	35	2 400	25
Переборка звездолёта	3 фута	45	30	1 440	20
Пластиковая	5 дюймов	25	8	75	28
Стальная	3 дюйма	30	20	90	25

*За секцию 10×10 футов.

ТАБЛИЦА 11–10: ДВЕРИ

ТИП ДВЕРИ	СРЕДНЯЯ ТОЛЩИНА	ТВЁРДОСТЬ	ПЗ	СЛ ВЫЛАМЫВАНИЯ	
				ЕСЛИ ЗАКЛИНИЛО	ЕСЛИ ЗАПЕРТА
Деревянная	1,5 дюйма	5	15	16	18
Пластиковая	2 дюйма	8	30	22	24
Каменная	4 дюйма	15	60	28	28
Стальная	2 дюйма	20	60	28	28
Дверь шлюза	4 дюйма	35	160	40	40
Замок	–	20	30	–	–

Выломать замок бывает проще, чем выламывать дверь. Если персонаж бьет по замку оружием, то считайте, что у обычного замка 30 ПЗ и твёрдость 20. Встроенный замок атаковать таким образом невозможно — он является частью двери. В обитаемом строении к каждому замку обычно где-то есть ключ.

Освещение

В большинстве рукотворных строений есть внутреннее освещение в виде светильников на стенах или потолке, включить которые можно при помощи выключателей и сенсорных панелей или голосовой командой. Их света достаточно, чтобы обитатели строения могли нормально видеть. В каждом помещении обычно свои светильники с выключателем, но порой всё освещение здания можно отключить центральным рубильником (который чаще всего располагается в центральной аппаратной или служебном помещении). Обычный светильник имеет 10 ПЗ, твёрдость 3 и СЛ ломания 18 (подробнее о ломании предметов можно прочесть на стр. 409).

В естественных пещерах и строениях, созданных существами с ночным зрением, зачастую отсутствует искусственное освещение. Если у персонажа нет ночного зрения, ему придётся чем-то освещать себе дорогу.

Стены

Стены строений изготавливают из самых разнообразных материалов — существуют и стены из необработанного камня, и укреплённые переборки звездолётов, и куда более необычные перегородки. Как правило, стены весьма трудно ломать, также по ним сравнительно просто лазать. Самые распространённые типы стен приведены в таблице 11–9.

- **Бетонные стены:** в толщину такие стены не менее 1 фута. Они заглушают почти все звуки, за исключением самых громких.
- **Деревянные стены:** из дерева обычно возводят пристройки к уже существующим строениям, сооружая загоны для животных, кладовые и временные жилища или попросту разбивая одно просторное помещение на несколько небольших.
- **Необработанный камень:** обычно эти стены появляются, когда кто-то прокладывает проход в твердой горной породе, вследствие чего их поверхность достаточно грубая, неровная и часто испещрена мелкими щербинками и трещинами, в которых растут мхи и лишайники, а также обитают летучие мыши, насекомые и змеи.
- **Стальные стены:** стальные стены строений часто защищают помещения, имеющие особое значение: например, хранилище или военный штаб.
- **Стены звездолёта:** внутренние переборки и наружная обшивка звездолёта — одни из самых прочных стен. Помимо космических кораблей, они применяются и для дорогостоящих построек на поверхности планеты (например, исследовательских станций и военных объектов).

МАТЕРИАЛЫ

Некоторые материалы (например, стекло и дерево) часто встречаются в любых наземных поселениях, но существуют и более редкие материалы, описанные ниже. Твёрдость и ПЗ самых распространённых материалов указана в таблице 11–11.

- **Адамантиновый сплав и чистый адамантин:** адамантин — ценный металл, добываемый на астероидах и планетах по всей галактике. Иногда его используют для создания сплавов с другими металлами (например, железом или сталью), один из таких сплавов получил название глауцит. Предметы из чистого адамантина не только неописуемо дорогие, но и невероятно прочные.
- **Прессованный поликарбонат:** прессованный поликарбонат производят из термопластичных полимеров. Ему придают форму при сверхвысоких температурах. После затвердевания он становится крайне прочным, гораздо крепче пластика. Поликарбонат может быть прозрачным, поэтому его часто выбирают в качестве материала для иллюминаторов военных звездолётов.
- **Прозрачный алюминий:** этот материал — соединение алюминия, кислорода и азота. Он гораздо прочнее стекла, но столь же прозрачен, поэтому часто используется при изготовлении иллюминаторов звездолётов и космических станций.
- **Углеродные нанотрубки:** нанотрубки состоят из атомов углерода, соединённых в микроскопические цилиндрические структуры. Благодаря своим свойствам нанотрубки применяются в самых различных отраслях и используются практически где угодно — от электроники до тканей.

ТАБЛИЦА 11–11: ТВЁРДОСТЬ И ПЗ МАТЕРИАЛОВ

МАТЕРИАЛ	ТВЁРДОСТЬ	ПЗ (НА ДЮЙМ ТОЛЩИНЫ)
Стекло	1	1
Бумага, ткань или верёвка	0	2
Лёд	0	3
Кожа или шкура	3	5
Дерево	5	10
Пластик	8	15
Керамика	10	10
Прозрачный алюминий	10	15
Камень или бетон	15	15
Железо или сталь	20	30
Адамантиновый сплав	30	40
Углеродные нанотрубки	35	60
Прессованный поликарбонат	45	60
Чистый адамантин	50	80

ЛОМАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Для того чтобы попробовать разрушить предмет, его нужно либо ударить оружием, либо попытаться сломать резким приложением силы.

Удары по предметам

Вы можете использовать своё оружие, чтобы разрушить оружие противника или снаряжение, которое он носит, — для этого требуется совершить боевой манёвр разрушения (см. стр. 246). В случае бесхозных предметов разрушение работает точно так же, только вы совершаете проверку атаки против КБ предмета.

- **Испытания:** наносящие урон эффекты обычно повреждают бесхозные предметы, но, если не указано иное, никак не влияют на предметы, находящиеся в распоряжении персонажа, или вещи, которые он держит в руках. Прочие эффекты влияют на предметы только в случае, если это прямо указано в тексте (для заклинаний) или если в описании испытания против них указано «(предмет)». Общий модификатор испытаний Стойкости, Реакции и Воли для предмета равен УЗ либо уровню предмета. Предмет, находящийся в распоряжении существа, применяет либо этот модификатор, либо модификатор испытаний владельца, если тот выше. Бесхозные предметы 0 уровня (или с УЗ 0) не могут проходить испытаний.
- **Класс брони:** по бесхозным предметам куда проще попасть, чем по существам, поскольку обычно вещи неподвижны. Многие из них тем не менее довольно крепки и игнорируют часть урона от каждого удара. КБ предмета равен 10 + его модификатор размера (см. таблицу 11–12) + его модификатор Ловкости. Неживой предмет не только имеет значение Ловкости 0 (модификатор –5 к КБ), но ещё и дополнительный штраф –2 к КБ. Более того, если вы тратите действие полного хода на то, чтобы получше прицелиться и атаковать предмет, то автоматически попадаете оружием ближнего боя и получаете +5 к атаке дистанционным оружием.
- **ПЗ:** ПЗ предмета зависят от уровня предмета и некоторых других факторов. Обычно ПЗ крепких предметов снаряжения (например, брони или оружия) равны 15 + 3 × уровень предмета. ПЗ для прочего снаряжения рассчитываются как 5 + уровень предмета. Предметы уровнем 15 и выше дополнительно получают 30 ПЗ. Очень крупные предметы могут иметь отдельные ПЗ для разных частей. Пунктов живучести у предметов нет.

Повреждённые предметы: предметы продолжают функционировать (несмотря на возможное сломанное состояние; см. стр. 276), пока количество их ПЗ не упадёт до 0 — тогда они считаются уничтоженными. Повреждённые, но не уничтоженные предметы можно починить с помощью Инженерного дела или некоторых заклинаний.

Неэффективное оружие: некоторые виды оружия наносят мало урона тем или иным предметам. Например, большинство низкоуровневого оружия ближнего боя бесполезно против металлических стен и дверей, если только оружие не приспособлено специально для разрезания металла.

Невосприимчивость: предметы невосприимчивы к несмертельному урону и критическим ударам.

Уязвимость к определённым атакам: некоторые виды атак особенно эффективны против определённых предметов. В таких случаях атаки наносят двойной урон и могут игнорировать твёрдость предмета.

- **Твёрдость:** у каждого предмета есть твёрдость — показатель того, насколько устойчив он к урону. При любом повреждении значение твёрдости вычитается из наносимого урона — предмет получает только тот урон, что превысил твёрдость. Обычно твёрдость крепких предметов снаряжения (например, брони или оружия) равна 5 + 2 × уровень предмета. Твёрдость прочего снаряжения равна 5 + уровень предмета.

Разрушение предметов при помощи Силы

Когда персонаж пытается что-нибудь сломать резким приложением силы, а не нанося урон, он совершает проверку Силы (а не атаку, как при манёвре разрушения) для определения успешности действия. Твёрдость предмета не влияет на СЛ такого ломания, поскольку в этом случае его конструкция важнее, чем материал. СЛ ломания распространённых предметов приведена в таблице 11–13.

Если предмет потерял половину или более ПЗ, он считается сломанным (см. стр. 276), а СЛ его ломания с помощью Силы уменьшается на 2.

Размер существа также влияет на модификатор к результату проверки Силы при ломании им предметов: крошечный –16, миниатюрный –12, маленький –8, небольшой –4, крупный +4, огромный +8, гигантский +12, колоссальный +16.

ТАБЛИЦА 11–12: РАЗМЕРЫ И КБ ПРЕДМЕТОВ

РАЗМЕР	МОДИФИКАТОР КБ
Колоссальный	–8
Гигантский	–4
Огромный	–2
Крупный	–1
Средний	+0
Небольшой	+1
Маленький	+2
Миниатюрный	+4
Крошечный	+8

ТАБЛИЦА 11–13: СЛ ЛОМАНИЯ

ЗАДАЧА	СЛ
Выломать деревянную дверь	16
Порвать путы из верёвки	20
Сломать стальные наручники	25
Выломать стальную дверь	28
Погнуть решётку из углеродных нанотрубок	35

ЛОВУШКИ

Древние инопланетные руины и офисы крупных корпораций буквально нашпигованы ловушками и охранными механизмами, предназначенными для защиты ценностей, информации и персонала. Может статься и так, что искатели приключений окажутся в ситуации, когда какой-то элемент окружения случайно сработает как ловушка — например, оголённый провод на повреждённом звездолёте будет смертельно опасен, равно как и неисправная гравипластина, которая может с огромной скоростью запустить персонажа в стену. Вне зависимости от того, была ли ловушка установлена целенаправленно или так сложились обстоятельства, используются одни и те же правила.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛОВУШКИ

Персонаж может целенаправленно пытаться обнаружить ловушки, применяя Внимание для их поиска. Сравните результат проверки Внимания со СЛ обнаружения ловушки — при успехе персонаж её замечает.

УСЛОВИЕ СРАБАТЫВАНИЯ

У каждой ловушки есть определённое условие, при котором она срабатывает. Если персонажам не удалось обнаружить ловушку, она может сработать, когда персонаж наступит на определённую клетку или пройдёт возле магического сенсора. Некоторые ловушки реагируют только на касание и срабатывают, когда персонаж как-то воздействует на их окружение — например, открывает дверь или тянет за цепь.

ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ЛОВУШЕК

Чтобы обезвредить аналоговую или технологическую ловушку, персонаж должен использовать Инженерное дело для отключения устройства. В случае магической ловушки понадобится Мистицизм, а для гибридных — любой из этих навыков. Для отключения некоторых ловушек могут потребоваться другие навыки (например, Компьютеры) — в случае, если ловушка подключена к модулю управления компьютера, придётся взломать компьютер, чтобы отключить ловушку. Ряд ловушек может быть обезврежен сразу несколькими навыками, СЛ проверки которых может быть различной (при этом ловушка может быть отключена не полностью), а для полного отключения других ловушек потребуется проходить сразу несколько проверок. В блоке параметров ловушки указывается способ её отключения и необходимые для обезвреживания навыки.

Перед тем как обезвреживать ловушку, её сперва нужно обнаружить — внешний осмотр может подсказать, как именно её отключить. Даже если ловушка сработала, её всё равно можно попытаться обезвредить. Некоторые ловушки после срабатывания разряжаются и не представляют опасности, но могут оставлять после себя продолжительные эффекты, от которых персонажам лучше избавиться. Другие ловушки автоматически перезаряжаются через определённый промежуток времени, в течение которого их можно попытаться отключить.

ОПЫТ ЗА ЛОВУШКИ

Персонажи, справившиеся с ловушкой, получают опыт вне зависимости от того, обезвредили ли они её, обнаружили и обошли или просто пережили срабатывание. Количество опыта за ловушку соответствует количеству опыта за победу над чудовищем такого же КО (см. таблицу 11–3 на стр. 390).

ПАРАМЕТРЫ ЛОВУШКИ

Ниже подробно рассказывается о блоке параметров ловушки. Разделы, отмеченные (*), присутствуют не для всех ловушек.

- **Название и КО:** здесь указано, как называется ловушка и каков её КО.
- **Опыт:** количество опыта, получаемое персонажами за преодоление ловушки.
- **Тип:** ловушки бывают аналоговыми, магическими, технологическими или гибридными. В аналоговых ловушках нет ни электроники, ни источников питания. Магические ловушки создают необычные эффекты с помощью магии. В технологических ловушках используются компьютеры, управляющие электроникой и оружием для поражения цели. Гибридные ловушки сочетают в себе магию и технологию.
- **Внимание:** СЛ проверки Внимания для обнаружения ловушки.
- **Обезвреживание:** СЛ обезвреживания ловушки при помощи указанного навыка или навыков.
- **Условие:** условие срабатывания ловушки. Если не указано иное, ловушка не срабатывает на существ размером менее маленького. Существуют следующие условия срабатывания.

  Касание: ловушка срабатывает, когда существо прикасается к защищённому ей предмету (например, компьютерной консоли) или пытается его использовать.

  Местоположение: ловушка срабатывает, когда существо входит в определённую область.

  Приближение: ловушка срабатывает, когда кто-то подходит к ней на определённое расстояние, при этом реагировать она может на разные признаки присутствия существа, указанные в скобках. Приближение (видимость) означает, что ловушка сработает, если увидит цель, приближение (слышимость) — когда рядом с ней раздаётся достаточно громкий звук, а приближение (температура) заставляет ловушку сработать при обнаружении излучаемого существом тепла.
- **Инициатива (*):** для некоторых ловушек нужно совершить проверку инициативы, чтобы понимать, когда они срабатывают в течение раунда.
- **Длительность (*):** если ловушка действует не мгновенно, здесь указывается длительность её эффектов. Подобные ловушки работают несколько раундов — эффект происходит на соответствующем значении инициативы.
- **Перезарядка:** время, необходимое для автоматической перезарядки ловушки.

  Вручную: для перезарядки требуется, чтобы кто-то вернул всё в рабочее положение.

  Немедленно: ловушка перезаряжается сразу же и может срабатывать в каждом раунде.

  Нет: такая ловушка не перезаряжается, она одноразовая.

  Даже если ловушка перезарядилась, опыт за неё вы получите только единожды. Во время перезарядки обезвреживать ловушку куда безопаснее, ведь она не сработает. Можно даже попытаться взять 20 (см. стр. 133), если это позволяет оставшееся до конца перезарядки ловушки время.
- **Обход (*):** в некоторые ловушки встраивается способ обхода, позволяющий создателю или другим персонажам временно её выключить. Это может быть замок (для отключения которого требуется проверка Инженерного дела), скрытый выключатель (для обнаружения нужна проверка Внимания), скрытый замок (чтобы его заметить, требуется проверка Внимания, а чтобы отключить — проверка Инженерного дела) или какой-то другой способ (например, панель для ввода пароля, которую можно взломать при помощи навыка Компьютеры).

В этом разделе указывается способ обхода ловушки и необходимые для этого навыки.

- **Эффект:** эффектом ловушки называется то, что происходит с попавшими в неё. Обычно это атака, урон или эффект заклинания, но возможно и что-то более экзотическое (например, воздействующий на разум газ). У некоторых ловушек (как правило, имеющих длительность) есть первичный эффект, который проявляется в раунде, когда она сработала, и вторичный, происходящий в последующих раундах. В этом разделе указывается модификатор атаки ловушки (если он есть), наносимый урон, тип испытания, которое цель должна пройти, чтобы избежать эффекта ловушки или ослабить его, и другая необходимая информация.

  Неотвратимая: эффекта некоторых ловушек нельзя избежать. Ловушки с этой особенностью не совершают атак и не дают возможность пройти испытание, чтобы избежать эффекта (но в некоторых случаях его можно ослабить). Неотвратимые ловушки всегда имеют отложенный эффект.

  Несколько целей: обычно ловушка действует только на одно существо, которое вызвало срабатывание. Если ловушка действует на несколько целей, здесь указывается, на какие именно.

  Отложенный эффект: некоторые ловушки действуют с запозданием. Здесь указывается время, которое проходит между срабатыванием ловушки и нанесением ею урона.

Создание ловушек

Для создания новой ловушки определите желаемое значение КО и сверьтесь с таблицей 11–14 на стр. 412, в которой приведены примерные параметры ловушек для каждого КО. Вы можете менять их на своё усмотрение, но не слишком сильно — желательно оставаться в пределах, указанных для ловушек с КО на 2 ниже или выше нужного.

- **СЛ обнаружения и СЛ обезвреживания:** для всех ловушек необходимо указывать СЛ проверок Внимания для их обнаружения и СЛ проверок навыка для обезвреживания. Если для отключения ловушки нужно несколько проверок, используйте СЛ для ловушек с КО на 2 ниже вашего. Если ловушку можно как-то обойти, используйте эту СЛ и для обнаружения и отключения способа обхода.
- **Инициатива:** если вам важно знать, когда ловушка срабатывает во время боя, используйте этот модификатор при определении значения инициативы ловушки.
- **ЭКБ/ККБ:** если механические части ловушки можно атаковать, эти значения помогут вам определить, насколько просто по ним попасть.
- **Лёгкое и сложное испытание:** если персонаж применяет на ловушку какую-то из своих способностей, которые действуют на предметы, используйте указанные значения в качестве модификаторов испытаний Стойкости и Реакции ловушки — вы сами решаете, какое из испытаний для ловушки лёгкое, а какое — сложное. Ловушки обычно не проходят испытаний Воли, но если это всё-таки необходимо, испытание Воли считается сложным.
- **ПЗ:** в этом разделе указываются ПЗ частей ловушки, которые можно повредить, и твёрдость материала, из которого она изготовлена. Когда ПЗ ловушки опускаются до 0, она уничтожается, но при этом может сработать — например, взорваться. Если не указано иное, ловушка обладает всеми невосприимчивостями предметов. ПЖ у ловушек не бывает.
- **Атака и урон:** модификатор атаки и её средний урон. Урон можно снизить, если ловушка атакует несколько раз или действует на несколько целей одновременно.
- **СЛ испытания:** если ловушка создаёт эффект с областью действия, заклинание, яд или другой особый эффект, здесь указывается СЛ для соответствующего испытания.

Примеры ловушек

Ниже вы найдете несколько примеров ловушек, расположенных в порядке возрастания КО.

Замаскированная яма (КО ½)

Когда существо встаёт на люк площадью 10×10 футов, он распахивается. Жертва падает в яму глубиной 20 футов.

ТАБЛИЦА 11–14: ПАРАМЕТРЫ ЛОВУШЕК

КО	СЛ ОБНАРУЖЕНИЯ	СЛ ОБЕЗВРЕЖИВАНИЯ	ИНИЦИАТИВА	ЭКБ/ККБ	ЛЁГКОЕ ИСПЫТАНИЕ	СЛОЖНОЕ ИСПЫТАНИЕ	ПЗ	АТАКА	УРОН	СЛ ИСПЫТАНИЯ
½	17	12	+4	9/13	+3	+0	12	+9	2d6	11
1	21	16	+6	10/14	+4	+1	19	+11	3d6	12
2	23	18	+7	12/16	+5	+2	25	+12	4d6	13
3	24	19	+8	13/17	+6	+3	38	+13	6d6	14
4	26	21	+9	15/19	+7	+4	50	+14	4d10 + 2	15
5	27	22	+10	16/20	+8	+5	69	+15	4d12 + 4	15
6	29	24	+11	17/21	+9	+6	88	+17	6d12	16
7	30	25	+12	18/22	+10	+7	107	+19	8d10	17
8	32	27	+14	19/23	+11	+8	125	+20	8d12	18
9	33	28	+15	21/25	+12	+9	144	+22	10d10 + 5	18
10	35	30	+16	22/26	+13	+10	163	+23	10d12	19
11	36	31	+17	23/27	+14	+11	181	+24	12d12	20
12	38	33	+19	25/29	+15	+12	200	+27	12d12 + 5	21
13	39	34	+20	26/30	+16	+13	225	+28	14d12	21
14	41	36	+21	27/31	+17	+14	250	+29	14d12 + 7	22
15	42	37	+22	28/32	+18	+15	275	+30	14d12 + 15	23
16	44	39	+23	29/33	+19	+16	300	+31	16d12 + 15	24
17	45	40	+24	30/34	+20	+17	338	+32	16d12 + 30	24
18	47	42	+26	31/35	+21	+18	375	+33	16d12 + 45	25
19	48	43	+27	32/36	+22	+19	413	+34	16d12 + 60	26
20	50	45	+28	34/38	+23	+20	463	+35	16d12 + 75	27

ЗАМАСКИРОВАННАЯ ЯМА КО ½

Опыт 200

Тип: аналоговая; **Внимание:** СЛ 17; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 12 (открыть люк) или СЛ 18 (заклинить люк в закрытом положении).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** вручную.

Эффект: открывается яма глубиной 20 футов (2d6 урона от падения); испытание Реакции (СЛ 11) позволяет избежать ловушки; несколько целей (все цели в квадрате 10×10 футов).

Лазерный залп (КО 1)

Когда сенсор обнаруживает движение в комнате, открывается стенная панель и установленная за ней лазерная винтовка открывает огонь по активировавшему ловушку существу.

ЛАЗЕРНЫЙ ЗАЛП КО 1

Опыт 400

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 21; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 15 (отключение детектора движения).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** 1 минута.

Эффект: лазер +11 (дистанционная атака, 3d6 + 1 О).

Электрошоковая консоль (КО 3)

Когда ничего не подозревающее существо касается консоли, она бьёт током.

ЭЛЕКТРОШОКОВАЯ КОНСОЛЬ КО 3

Опыт 800

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 24; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 19 (отключение электродов).

Условие: касание; **Перезарядка:** немедленно; **Обход:** беспроводной считыватель ключей (Компьютеры со СЛ 19 для взлома).

Эффект: электрическая дуга (6d6 Э); испытание Реакции (СЛ 14) ½ урона.

Уплотнитель мусора (КО 5)

Ловушка состоит из нескольких люков размером 5×5 футов, которые распахиваются, когда на них встаёт существо, и сбрасывают его по 60-футовому мусоропроводу в отсек уплотнителя мусора. Размеры отсека 30×30 футов, в одном из его углов находится запертый выход. Сам отсек заполнен мусором и считается пересечённой местностью. По прошествии одного раунда на значении инициативы отсека стены начинают сдвигаться, уменьшая его ширину на 10 футов за раунд (то есть, к примеру, в первом раунде ширина уменьшится до 20 футов) и нанося 2d6 дробящего урона всем неаморфным существам, находящимся в отсеке. Во втором раунде они получают 8d6 дробящего урона, а в третьем — 32d6. В четвёртом раунде открывается выход из отсека, куда выталкивается уплотнённый мусор. Существо может попытаться выбраться вверх по скользкому мусоропроводу, совершив проверку Атлетики со СЛ 32. Шестерни пресса уплотнителя имеют 69 ПЗ, твёрдость 20, ЭКБ 14 и ККБ 20.

УПЛОТНИТЕЛЬ МУСОРА КО 5

Опыт 1 600

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 27; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 19 (приостановить сжатие на 1 раунд) или СЛ 25 (открыть выход).

Условие: местоположение; **Инициатива:** +10; **Длительность:** 7 раундов; **Перезарядка:** 1 минута.

Первичный эффект: открывается несколько мусоропроводов длиной 60 футов (3d6 урона от падения); испытание Реакции (СЛ 18) позволяет избежать ловушки; несколько целей (все цели, стоящие на 5-футовых клетках, под которыми расположены мусоропроводы); **Вторичный эффект:** сдвигающиеся стены (отсек 30×30 футов, стены сдвигаются на 10 футов в раунд, нанося 2d6 Д в первом раунде, 8d6 Д во втором, 32d6 Д в третьем; испытание Реакции (СЛ 15) ½ урона; неотвратимая; отложенный эффект (1 раунд); несколько целей (все неаморфные цели, находящиеся в отсеке).

Ментальные споры (КО 6)

Когда сенсоры обнаруживают движение, ловушка распыляет споры, негативно влияющие на мыслительные процессы существ.

МЕНТАЛЬНЫЕ СПОРЫ КО 6

Опыт 2 400

Тип: гибридная; **Внимание:** СЛ 29; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 24 (заклинить крышку распылителя в закрытом положении) или Мистицизм со СЛ 24 (нейтрализовать споры).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** 1 час.

Эффект: споры (штраф –4 ко всем проверкам, зависящим от Интеллекта, Мудрости или Харизмы, в том числе проверкам навыков и испытаниям, на 1d4 часа; это эффект с дескриптором «разум»); испытание Воли (СЛ 16) отменяет эффект; несколько целей (все цели в 30-футовом конусе).

Хакерское проклятие (КО 7)

Когда неавторизованный пользователь совершает попытку взлома компьютера с такой ловушкой, все ближайшие технологические предметы заражаются магическим вирусом-проклятием. Существо, использующее такой предмет, получает штраф –4 к атакам (если это оружие), КБ (если это броня), проверкам (если предмет используется при совершении проверок) и так далее. Вирус самовоспроизводится и заражает другие технологические предметы, коснувшиеся проклятого предмета или существа, которое надело такой предмет или держит его в руках. Проклятие остаётся до тех пор, пока его не снимут *исцелением от недуга* либо аналогичной магией или не вылечат при помощи успешной проверки Компьютеров со СЛ 35 (чтобы удалить вирус с одного предмета, требуется 10 минут).

ХАКЕРСКОЕ ПРОКЛЯТИЕ КО 7

Опыт 3 200

Тип: гибридная; **Внимание:** СЛ 30; **Обезвреживание:** Компьютеры со СЛ 25 (перезаписать код вируса) или Мистицизм со СЛ 25 (рассеять проклятие).

Условие: касание; **Перезарядка:** 1 минута.

Эффект: проклятие (технологические предметы заражаются вирусом-проклятием; это эффект с дескриптором «проклятие»); испытание Воли (СЛ 17) отменяет эффект (только для предметов 8 уровня или выше; предметы более низкого уровня не проходят испытание); несколько целей (технологические предметы, находящиеся в распоряжении всех существ в пределах 60 футов от консоли).

Мина (КО 9)

Мина взрывается, когда в пределах 5 футов от неё оказывается живое существо.

МИНА КО 9

Опыт 6 400

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 33; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 28 (обезвредить взрывчатку).

Условие: приближение (температура, 5 футов); **Перезарядка:** нет.

Эффект: взрыв (8d12 О); испытание Реакции (СЛ 18) ½ урона; несколько целей (все цели в радиусе 20 футов).

Град нанодротиков (КО 11)

Когда сенсоры улавливают движение в комнате, двери автоматически закрываются, а в стенах на соответствующем значении инициативы открываются пять бойниц, обстреливающие нанодротиками всех, кто находится в комнате. Обстрел продолжается в течение 10 раундов, если только бойницы не будут закрыты или уничтожены ранее. У каждой бойницы следующие параметры: 40 ПЗ, твёрдость 10, ЭКБ 23, ККБ 27, Стойкость +14 и Реакция +11. Уничтожение или закрытие одной бойницы снижает урон на 1d12.

ГРАД НАНОДРОТИКОВ КО 11

Опыт 12 800

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 36; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 29 (закрыть одну бойницу) или СЛ 35 (открыть дверь).

Условие: местоположение; **Инициатива:** +17; **Длительность:** 10 раундов; **Перезарядка:** 1 минута.

Эффект: нанодротики +25 (дистанционная атака, 6d12 Ко); несколько целей (все цели, находящиеся в комнате).

Подчиняющий имплант (КО 12)

Когда ловушка видит существо в пределах 10 футов от неё, она при помощи иглы имплантирует в него магический микрочип, дающий создателю ловушки телепатический контроль над существом (эффект аналогичен *подчинению гуманоида*, но действует на любое существо). Для извлечения микрочипа нужна небольшая хирургическая операция, занимающая всего 1 минуту, но требующая успешной проверки Медицины со СЛ 28. При провале имплант остаётся на месте, а жертва получает 3d6 режущего урона. Чип блокирует любое магическое вмешательство, направленное на отмену эффекта. Любое последующее успешное испытание (например, при попытке воспротивиться приказу) не прекращает эффект, а лишь подавляет его на 1 раунд.

ПОДЧИНЯЮЩИЙ ИМПЛАНТ КО 12

Опыт 19 200

Тип: гибридная; **Внимание:** СЛ 38; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 33 (отключить иглу) или Мистицизм со СЛ 33 (обезвредить имплант).

Условие: приближение (видимость, 10 футов); **Перезарядка:** вручную.

Эффект: игла +27 (атака в ближнем бою, 3d6 + 10 Ко и *подчинение гуманоида*); испытание Воли (СЛ 21) отменяет эффект *подчинения гуманоида*.

Дезинтеграционная камера (КО 14)

Органическая материя, оказавшаяся в камере, через 1 раунд распыляется на атомы дезинтеграционным лучом.

ДЕЗИНТЕГРАЦИОННАЯ КАМЕРА КО 14

Опыт 38 400

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 41; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 36 (отключить луч).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** 1 минута.

Эффект: дезинтеграционный луч (14d12); испытание Стойкости (СЛ 22) снижает урон до 4d12; отложенный эффект (1 раунд); несколько целей (все цели, находящиеся в камере).

Комната оцифровки душ (КО 17)

Через 1 минуту после того, как в комнате оказываются живые существа, они облучаются энергией, которая вытягивает из них души и оцифровывает их. Безжизненные тела остаются на полу, а оцифрованные души загружаются в модули данных, подключённые к компьютерным системам комнаты. Чтобы выпустить души, систему можно взломать, совершив проверку Компьютеров, но при провале есть риск активировать стирание данных и удалить души. Чтобы применить заклинание *возвращение к жизни* на пострадавшее существо, нужно пройти проверку УЗ со СЛ 32, при провале заклинание тратится впустую.

КОМНАТА ОЦИФРОВКИ ДУШ КО 17

Опыт 102 400

Тип: гибридная; **Внимание:** СЛ 45; **Обезвреживание:** Компьютеры со СЛ 45 (отключить систему оцифровки) или Мистицизм со СЛ 40 (испортить магический алгоритм).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** немедленно.

Эффект: смерть, душа загружается в модуль данных; испытание Воли (СЛ 24) отменяет эффект; отложенный эффект (1 минута); несколько целей (все цели, находящиеся в комнате).

НЕДУГИ

Проклятия, яды и болезни могут оказывать продолжительный эффект на персонажа. Ухудшение соматического или психического здоровья отражается на «треке прогрессии» недуга. У болезней и ядов свои треки прогрессии, каждая стадия которых имеет свои внутриигровые последствия для здоровья персонажа. Для наркотиков применяется подходящий трек прогрессии ядов (например, наркотики, влияющие на Мудрость, используют трек прогрессии ядов, влияющих на Мудрость). Некоторые недуги обладают уникальной прогрессией — в этом случае трек прогрессии описывается в их блоке параметров. У проклятий трека прогрессии обычно нет — их эффект неизменен и сохраняется вплоть до исцеления.

Перед тем, как персонажа постигает какой-либо недуг, он считается здоровым и находится на соответствующей стадии трека прогрессии. Все недуги позволяют персонажу пройти испытание в момент первого столкновения с ними, чтобы избежать их. При провале персонаж больше не считается здоровым, и в силу немедленно вступают эффекты первой стадии прогрессии недуга. Для болезней это обычно латентная стадия — больной может заражать других, если болезнь заразная, но её симптомы не проявляются. Если персонаж отравлен, на первой стадии он чаще всего будет ослаблен. Если персонаж подхватил поистине опасный недуг, он может начать прогрессировать не с первой, а сразу с одной из последующих стадий.

Для болезней и ядов указывается частота, с которой персонаж должен проходить последующие испытания после первого, чтобы предотвратить прогрессию недуга. При успехе персонаж даже может пойти на поправку (см. «Лечение от недуга» ниже), при провале недуг прогрессирует, и в силу вступают эффекты его следующей стадии (эффекты предыдущих стадий при этом сохраняются). В случае наркотика персонаж проходит испытание всякий раз, когда употребляет его. Обычно в этом случае персонаж добровольно отказывается от испытания, и в силу вступают как эффекты наркотика, так и эффекты следующей стадии прогрессии, при этом абстинентный синдром выступает как болезнь (см. блок параметров для привыкания на стр. 418).

У каждого трека прогрессии есть конечная стадия — после неё недуг больше не прогрессирует. По достижении конечной стадии недуга у персонажа сохраняются все текущие эффекты (новых он не получает), а также он теряет возможность совершать испытания для исцеления (см. ниже). Конечной стадией для болезней, ядов и наркотиков обычно является смерть, но у некоторых недугов конечная стадия менее серьёзная или может отсутствовать совсем, что позволяет существу продолжать проходить испытания.

Эффекты некоторых недугов совпадают с эффектами состояний (например, дезориентации, см. стр. 273), но их нельзя изменить, предотвратить или снять при помощи эффектов, воздействующих на состояния — на недуги оказывают влияние только предназначенные против них эффекты и невосприимчивости.

Лечение от недуга: от болезней, ядов и наркотиков можно исцелиться, если заняться лечением до того, как недуг достигнет конечной стадии прогрессии. В случае болезни существо должно выполнить все условия, перечисленные в разделе «Лечение» (обычно успешно пройдя одно или несколько испытаний подряд) — каждый раз после этого его состояние улучшается на одну стадию, по достижении стадии «здоров» персонаж исцеляется полностью. Яды и наркотики работают иначе — выполнение условий лечения (или истечение длительности действия яда) выводит яд из организма персонажа, но стадия прогрессии при этом не меняется и персонаж выздоравливает постепенно. За каждый день постельного режима (или два дня с полноценным отдыхом) его состояние улучшается на одну стадию. Скорость восстановления можно удвоить при помощи Медицины (см. «Продолжительный уход» на стр. 146), хотя от опасных ядов, возможно, придётся лечиться дольше.

Единственный способ избавиться от проклятия, кроме магии, — выполнить особые условия, указанные в блоке параметров.

Заклинание *исцеление от недуга* (см. стр. 352) немедленно исцеляет персонажа от недуга (существо возвращается на стадию «здоров» трека прогрессии болезни, наркотика или яда), но если недуг достиг конечной стадии, от его эффектов можно избавиться только при помощи самой могущественной магии или технологии (например, заклинаний *чудо*, *желание* или, в самых серьёзных случаях, *реинкарнации* или регенерационного стола).

БОЛЕЗНИ

Обычный способ передачи болезни — дыхание (от таких болезней защищают фильтры космического скафандра или брони) или ранение. Способы передачи недугов подробно рассмотрены на стр. 417. Если в блоке параметров болезни отсутствует раздел «Лечение», её прогрессию нельзя обратить вспять без помощи могущественной магии или технологии, но успешное применение *исцеления от недуга* обычно предотвращает ухудшение состояния больного. Для соматических и психических заболеваний предусмотрены отдельные треки прогрессии.

Соматические болезни

Здоров — Латентная стадия — Ослаблен — Измотан — Истощён — Прикован к постели — В коме — Мёртв

Латентная стадия

Персонаж заразился болезнью и пока не испытывает симптомов, но уже может заражать других (если болезнь заразная).

Ослаблен

Персонаж дезориентирован и утомлён.

Измотан

Персонаж становится обессилен. При совершении основного действия или действия полного хода он должен пройти испытание Стойкости (со СЛ болезни), при провале он теряет действие впустую и становится мучим тошнотой в течение 1 минуты.

Истощён

Физическая активность причиняет персонажу боль. При совершении основного действия он немедленно теряет 1 ПЗ.

Прикован к постели

Персонаж находится в сознании и может поддерживать беседу, но не способен самостоятельно совершать какие-либо действия (в том числе ответные) или встать.

В коме

Персонажа лихорадит. Он находится без сознания и не может прийти в себя.

Мёртв

Персонаж умирает, а его труп всё ещё может быть заразным.

Психические болезни

Здоров — Латентная стадия — Ослаблен — Измотан — Сбит с толку — Распад личности — В коме — Мёртв

Латентная стадия

Персонаж уже может заражать других (если болезнь заразная), но сам пока не испытывает симптомов.

Ослаблен

Персонаж потрясён, СЛ его заклинаний и особых способностей снижается на 2. Кроме этого, он теряет возможность применять заклинания наивысшего известного ему круга (если ранее мог их применять).

Измотан

Персонаж считается застигнутым врасплох и больше не добавляет модификаторы своих ментальных характеристик при определении количества использований различных способностей в день, включая дополнительные заклинания в день. СЛ его заклинаний и особых способностей снижается ещё на 2, и он теряет возможность применять заклинания двух наивысших известных ему кругов (если мог их применять).

Сбит с толку

У персонажа начинают путаться мысли, он постепенно теряет себя и уходит от реальности. В каждом раунде он с вероятностью 50% не будет ничего делать, лишь бормоча, бесцельно бродя или говоря с кем-то невидимым.

Распад личности

Персонаж почти полностью утратил связь с реальностью. В его сознании любые внешние раздражители изменяются, принимая самые причудливые формы. Он больше не может отличать друзей от врагов и не даст другому существу оказать себе помощь (включая лечение), если не пройдёт испытание Воли против СЛ болезни.

В коме

Персонаж погрузился в кому, отключился от реальности, попав в мир грёз, и не приходит в себя.

Мёртв

Персонаж умирает, а его труп всё ещё может быть заразным.

ПРОКЛЯТИЯ

Проклятия — магические недуги, обычно имеющие единственный эффект, но некоторые из них прогрессируют подобно болезням и ядам. Для снятия проклятия необходимо либо воспользоваться *исцелением от недуга*, либо выполнить особое условие, уникальное для каждого проклятия (и иногда отличающееся даже при повторном получении того же проклятия).

ЯДЫ

Яд попадает в организм персонажа одним из нескольких способов, описанных на стр. 417. Отравленный персонаж совершает испытание после окончания скрытого периода и далее проходит их с указанной частотой. Сразу же после попадания яда в организм персонаж теряет ПЗ в количестве, равном СЛ яда – 10, вне зависимости от успешности испытания. Если в организм персонажа попало сразу несколько доз одного и того же яда, он проходит отдельное испытание для каждой дозы и при каждом провале переходит на следующую стадию трека прогрессии.

Яды, влияющие на Силу

Здоров — Ослаблен — Измотан — Ошеломлён — Неподвижен — Мёртв

Ослаблен

Персонаж получает штраф –2 к проверкам Силы, связанных с ней навыков, атак и урона. СЛ его заклинаний и особых способностей снижается на 2. Максимальный переносимый вес персонажа снижается на ⅔ (но не ниже 1). Персонаж считается нагруженным вне зависимости от переносимого веса.

Измотан

Персонаж получает дополнительный штраф –2 к указанным выше проверкам и СЛ и считается перегруженным вне зависимости от переносимого веса.

Ошеломлён

Персонаж ошеломлён, но способен совершать ментальные действия полного хода.

Неподвижен

Персонаж беспомощен и может предпринимать только ментальные действия.

Мёртв

Персонаж умирает.

Яды, влияющие на Ловкость

Здоров — Заторможен — Скован — Ошеломлён — Неподвижен — Мёртв

Заторможен

Персонаж считается застигнутым врасплох. Он получает штраф –2 к испытаниям Реакции и к проверкам Ловкости, связанных с ней навыков и атак. СЛ его заклинаний и особых способностей снижается на 2.

Скован

Персонаж теряет бонус Ловкости к КБ и не может совершать ответные действия.

Ошеломлён

Персонаж ошеломлён, но способен совершать ментальные действия полного хода.

Неподвижен

Персонаж беспомощен и может предпринимать только ментальные действия.

Мёртв

Персонаж умирает.

Яды, влияющие на Выносливость

Здоров — Ослаблен — Измотан — Истощён — Без сознания — Мёртв

Ослаблен

Персонаж получает штраф –2 к испытаниям Стойкости, проверкам Выносливости и СЛ, зависящим от Выносливости. Всякий раз, когда он проходит испытание Стойкости против яда, то вне зависимости от успешности испытания теряет ПЗ, как при первом попадании яда в организм.

Измотан
Персонаж получает дополнительный штраф –2 к указанным выше проверкам. СЛ его заклинаний и особых способностей снижается на 2.

Истощён
Физическая активность причиняет персонажу боль. При совершении основного действия он немедленно теряет 1 ПЗ.

Без сознания
Персонаж находится без сознания и не может прийти в себя.

Мёртв
Персонаж умирает.

Яды, влияющие на Интеллект
Здоров — Ослаблен — Измотан — Впал в маразм — В коме — Мёртв

Ослаблен
Персонаж получает штраф –2 ко всем проверкам Интеллекта и связанных с ним навыков. СЛ его заклинаний и особых способностей снижается на 2. Если у него 1 или более уровней в классе заклинателя, для которого Интеллект является ключевой характеристикой, он теряет возможность применять заклинания наивысшего известного ему круга для этого класса.

Измотан
Персонаж получает дополнительный штраф –2 к указанным выше проверкам, а СЛ его заклинаний и особых способностей снижается ещё на 2. Если у него 1 или более уровней в классе заклинателя, для которого Интеллект является ключевой характеристикой, он теряет возможность применять заклинания двух наивысших известных ему кругов для этого класса.

Впал в маразм
Персонаж испытывает эффекты заклинания *слабоумие* (см. стр. 374), за тем лишь исключением, что оно не влияет на Харизму и зависящие от неё навыки.

В коме
У персонажа снижена мозговая активность, и он не приходит в себя.

Мёртв
Мозг персонажа перестаёт работать, он умирает.

Яды, влияющие на Мудрость
Здоров — Ослаблен — Измотан — В замешательстве — В коме — Мёртв

Ослаблен
Персонаж получает штраф –2 к испытаниям Воли, проверкам Мудрости и связанных с ней навыков. СЛ его заклинаний и особых способностей снижается на 2. Если у него 1 или более уровней в классе заклинателя, для которого Мудрость является ключевой характеристикой, он теряет возможность применять заклинания наивысшего известного ему круга для этого класса.

Измотан
Персонаж получает дополнительный штраф –2 к указанным выше проверкам, а СЛ его заклинаний и особых способностей снижается ещё на 2. Если у него 1 или более уровней в классе заклинателя, для которого Мудрость является ключевой характеристикой, он теряет возможность применять заклинания двух наивысших известных ему кругов для этого класса.

В замешательстве
Персонаж впадает в замешательство.

В коме

Персонаж перестаёт воспринимать окружающий мир и не приходит в себя.

Мёртв

Мозг персонажа перестаёт работать, он умирает.

Яды, влияющие на Харизму

Здоров — Ослаблен — Измотан — Внушаем — Кататония — Мёртв

Ослаблен

Персонаж получает штраф –2 к проверкам Харизмы и связанных с ней навыков. СЛ его заклинаний и особых способностей снижается на 2. Если у него 1 или более уровней в классе заклинателя, для которого Харизма является ключевой характеристикой, он теряет возможность применять заклинания наивысшего известного ему круга для этого класса.

Измотан

Персонаж получает дополнительный штраф –2 к указанным выше проверкам, а СЛ его заклинаний и особых способностей снижается ещё на 2. Если у него 1 или более уровней в классе заклинателя, для которого Харизма является ключевой характеристикой, он теряет возможность применять заклинания двух наивысших известных ему кругов для этого класса.

Внушаем

Персонаж почти утратил чувство собственного «я» и поддаётся любому внушению. Любые проверки Блефа, Дипломатии и Запугивания против него автоматически успешны, кроме проверок Дипломатии для изменения отношения, которые сохраняют обычную СЛ.

Кататония

Персонаж теряет свободу воли и ни на что не реагирует.

Мёртв

Организм персонажа перестаёт функционировать, он умирает.

Наркотики

Наркотик — особый вид яда, который сразу после употребления оказывает на персонажа определённый эффект, при этом персонаж сразу же переходит на следующую стадию трека прогрессии яда. Тем не менее, даже если наркотик действует как яд, влияющий на Выносливость, персонаж не теряет ПЗ. Употребление наркотика вызывает привыкание (болезнь, см. стр. 418), СЛ испытаний против которого зависит от наркотика. Если наркотик попадает в организм персонажа против его воли, он может пройти испытание Стойкости против СЛ наркотика. Успех отменяет все эффекты наркотика, а также потенциальное привыкание. Невосприимчивость к ядам и аналогичные эффекты не позволяют персонажу испытывать действие наркотиков. Если негативные эффекты наркотика нейтрализовать или подавить лечебными заклинаниями, это отменит и его прочие эффекты.

ПРИМЕРЫ НЕДУГОВ

В этом разделе описаны различные недуги. Приведённые эффекты складываются с обычными для соответствующей стадии трека прогрессии, если в описании не указан другой трек — в таком случае он заменяет обычный. Если у яда или болезни не указан эффект, используйте обычные для соответствующего трека прогрессии.

Ниже подробно рассказывается о каждом разделе описания недуга. Разделы, отмеченные (*), в ряде случаев не применяются и могут отсутствовать.

- **Название:** как недуг называется.
- **Тип:** тип недуга — болезнь, наркотик, проклятие или яд. В скобках могут быть указаны способы его передачи: дыхание, контакт, пища или ранение.

  Контактные недуги (способ передачи — контакт) передаются в момент соприкосновения с незащищённой кожей — если цель сопротивляется, для контакта обычно требуется совершить атаку против её ЭКБ. Контактный недуг можно передать и при ранении. Недуги этого типа обычно начинают действовать не ранее чем через 1 минуту.

  Недуги типа «пища» попадают в организм жертвы вместе с едой или питьем и чаще всего начинают действовать не ранее чем через 10 минут.

  Недуги типа «дыхание» поражают дышащее существо, как только оно оказывается в соответствующей области (космический скафандр или комплект брони с фильтрами, не пропускающими токсины, способен защитить существо). Большая часть таких недугов заполняет один куб со стороной 10 футов за дозу. Существа могут пытаться задержать дыхание, чтобы избежать действия недуга: каждый раунд в 50% случаев у них отпадает необходимость проходить испытание против недуга (см. «Удушье и утопление» на стр. 404).

  Недуги типа «ранение» обычно заносятся в рану при нанесении урона, обычно режущим или колющим кинетическим оружием, содержащим его дозу. Эффект таких недугов чаще всего проявляется немедленно.
- **Испытание:** здесь указывается тип и СЛ испытания, которое необходимо пройти, чтобы избежать недуга. Если не указано иное, эта СЛ применяется и для первичного испытания, и для любых последующих эффектов недуга.
- **Привыкание (*):** обычно указывается только для наркотиков. Здесь приведён тип и СЛ испытания, которое необходимо пройти, чтобы избежать привыкания. Подробнее о привыкании и наркотической зависимости можно прочесть на стр. 418 в разделе «Болезни».
- **Трек:** какой трек прогрессии применяется, когда персонаж подвергся действию недуга.
- **Скрытый период (*):** некоторые недуги начинают действовать не сразу. Подхватившие такой недуг существа должны пройти испытание немедленно, при провале эффекты недуга проявятся, когда скрытый период закончится. После этого существо должно будет продолжать совершать испытания против эффектов недуга обычным образом.
- **Частота:** частота, с которой необходимо проходить испытания после получения недуга. Если недуг сам проходит через определенное время, это указывается здесь же. Например, недуг с частотой «1 в минуту, до 6 минут» прекращает действовать через 6 минут вне зависимости от успешности испытаний. В таком случае после завершения длительности действия недуга жертва остаётся на текущей стадии трека прогрессии до тех пор, пока не будет вылечена заклинанием *исцеление от недуга* или аналогичным эффектом.
- **Эффект (*):** особые эффекты недуга, проявляющиеся в дополнение к обычным для соответствующего трека прогрессии.

- **Лечение (*):** обычно речь идёт о том, что надо успешно совершить какое-то количество испытаний подряд. Даже если недуг имеет ограниченную длительность, его можно излечить раньше, если успешно пройти достаточное количество испытаний подряд. Если этот раздел отсутствует, недуг можно вылечить только магией вроде *исцеления от недуга*.

Болезни

Несмотря на развитие медицины, угроза заражения болезнями всё ещё существует.

БУБОННАЯ ЧУМА

Тип: болезнь (дыхание или ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 17.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 2 испытания подряд.

ВОСПАЛЕНИЕ МОЗГА

Тип: болезнь (дыхание); **Испытание:** Стойкости со СЛ 12.
Трек: психическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 2 испытания подряд.

ГОРЯЧЕЧНЫЙ КАШЕЛЬ

Тип: болезнь (дыхание); **Испытание:** Стойкости со СЛ 16.
Трек: психическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 2 испытания подряд.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ЛИХОРАДКА

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 18.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Эффект: на стадии «измотан» штрафы стадии «ослаблен» становятся постоянными до тех пор, пока на жертву не применят заклинание *восстановление* (см. стр. 344).
Лечение: 2 испытания подряд.

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ЖАР

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 14.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 3 испытания подряд.

ЗАРАЖЕНИЕ КРОВИ

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 12.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 2 испытания подряд.

КРАСНАЯ ЛОМОТА

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 15.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 2 испытания подряд.

ПРИВЫКАНИЕ

Тип: болезнь (употребление наркотиков); **Испытание:** определяется наркотиком.
Трек: соматическая болезнь, психическая болезнь или обе (определяется наркотиком); **Частота:** 1 в день при прекращении приёма наркотика.
Эффект: если существо принимает наркотик, не находясь при этом на стадии «здоров» трека прогрессии наркотика, СЛ испытания против привыкания возрастает на 2. Попытаться пройти испытание против привыкания можно только в день, когда существо не принимало наркотик. Каждый день воздержания от наркотика снижает СЛ испытания против привыкания на 2, вплоть до начальной, но повторный, даже однократный приём наркотика возвращает СЛ к наивысшему достигнутому значению. Привыкание к каждому наркотику считается отдельной болезнью.
Лечение: 3 испытания подряд.

ПРОКАЗА

Тип: болезнь (дыхание, контакт, ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 12.
Трек: соматическая болезнь (особый); **Частота:** 1 в неделю.
Эффект: трек прогрессии Здоров – Латентная стадия – Заторможен – Скован; стадии «заторможен» и «скован» соответствуют одноимённым стадиям прогрессии яда, влияющего на Ловкость; «скован» – конечная стадия.
Лечение: 2 испытания подряд.

СКЛИЗКАЯ ПОГИБЕЛЬ

Тип: болезнь (контакт); **Испытание:** Стойкости со СЛ 14.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Эффект: на стадии «измотан» штрафы стадии «ослаблен» становятся постоянными до тех пор, пока на жертву не применят заклинание *восстановление* (см. стр. 344) или *исцеление от недуга* (см. стр. 352).
Лечение: 2 испытания подряд.

СЛЕПЯЩИЙ НЕДУГ

Тип: болезнь (пища); **Испытание:** Стойкости со СЛ 16.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Эффект: на стадии «измотан» персонаж навсегда слепнет.
Лечение: 2 испытания подряд.

ТРЯСУЧКА

Тип: болезнь (контакт); **Испытание:** Стойкости со СЛ 13.
Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 2 испытания подряд.

ФАРАОНОВА ЧУМА

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 16.
Трек: психическая болезнь и соматическая болезнь (особый); **Частота:** 1 в день.
Эффект: нет латентной стадии; персонаж получает все штрафы от прогрессии одновременно на двух треках для соматической и психической болезней.
Лечение: два успешных применения *исцеления от недуга* на жертву в течение 1 минуты.

Наркотики

Цены перечисленных ниже наркотиков указаны на стр. 232.

ГИПЕРЛИСТ

Тип: наркотик (дыхание или пища); **Испытание:** Стойкости со СЛ 12; **Привыкание:** СЛ 12 (соматическая болезнь).
Трек: Сила; **Эффект:** персонаж на 1 час получает бонус +2 (боевой дух) к испытаниям против эффектов с дескриптором «разум».

МЕГАОПИАТ

Тип: наркотик (дыхание, пища или ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 20; **Привыкание:** СЛ 20 (психическая и соматическая болезнь).
Трек: Сила; **Эффект:** персонаж на 1 час получает СУ 5/– и бонус +4 (боевой дух) к испытаниям против эффектов с дескриптором «боль».

МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ПЕШ

Тип: наркотик (дыхание или пища); **Испытание:** Стойкости со СЛ 20; **Привыкание:** СЛ 20 (соматическая болезнь).

Трек: Ловкость и Мудрость; **Эффект:** персонаж на 1 час получает бонус +2 (боевой дух) к испытаниям против ужаса и 2 ПЖ за каждый уровень (ПЖ могут превысить максимум; излишние ПЖ тратятся первыми, и восстановить их нельзя, полученные таким образом ПЖ пропадут, когда вы отдохнёте для восстановления ПЖ).

СОННАЯ ДРОЖЬ

Тип: наркотик (пища или ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 18; **Привыкание:** СЛ 18 (психическая и соматическая болезнь).

Трек: Выносливость; **Эффект:** персонаж с вероятностью 50% либо оказывается без сознания на 1d4 часа (аналогично одноимённой стадии прогрессии яда, влияющего на Выносливость), либо на 1d20 минут получает бонус +8 (боевой дух) к испытаниям против ужаса.

Проклятия

В разделе «Лечение» описано, что нужно совершить для избавления от проклятия. По решению ведущего необходимые действия могут отличаться от указанных.

ПРОКЛЯТИЕ ЛЕТАРГИИ

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 20.

Эффект: в бою или любой другой стрессовой ситуации жертва попадает под действие эффектов заклинания *замедление* (см. стр. 349) и становится невосприимчива к эффектам, увеличивающим скорость.

Лечение: на протяжении 1 недели жертва каждый день должна спешно перемещаться (см. «Стратегическое перемещение» на стр. 258) в течение 4 часов подряд. Это должно быть целенаправленное перемещение к определённому месту назначения.

ПРОКЛЯТИЕ НЕНАСЫТНОСТИ

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 20.

Эффект: при определении эффектов голода и жажды (см. стр. 400) каждый прошедший час считается для жертвы за одни сутки. При этом жертва невосприимчива к эффектам, устраняющим потребность в пище и воде либо утоляющим голод или жажду.

Лечение: в течение 1 месяца жертва должна питаться исключительно безвкусной кашей и пить только воду.

ПРОКЛЯТИЕ РЕТИВОСТИ

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 20.

Эффект: каждый раз, когда жертва должна совершить первое враждебное действие в бою, она вместо этого впадает в замешательство на 1d4 раунда.

Лечение: жертва не должна совершать никаких враждебных действий в течение 1 месяца активных странствий в поисках приключений.

ПРОКЛЯТИЕ СКУПОСТИ

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 20.

Эффект: жертва каждую неделю теряет 10% своего богатства в результате странных неудач.

Лечение: жертва должна совершенно бескорыстно (а не только для избавления от проклятия) пожертвовать как минимум 20% своего богатства.

ПРОКЛЯТИЕ ТЩЕСЛАВИЯ

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 20.

Эффект: после провала испытания, проверки характеристики, навыка или атаки жертва на 1 минуту получает штраф –2 к проверкам или испытаниям того же типа (каждая проверка и испытание считается отдельно) и не может взять 20 либо повторно пытаться совершить проверку или испытание такого типа.

Лечение: жертва должна в течение 1 месяца прилежно и покорно обучаться у признанного мастера в одной из областей её специализации.

Яды

Цены перечисленных ниже распространённых ядов указаны в главе 7 на стр. 232.

МОХ ИД

Тип: яд (пища); **Испытание:** Стойкости со СЛ 14.

Трек: Интеллект; **Скрытый период:** 10 минут; **Частота:** 1 в минуту, до 6 минут.

Лечение: 1 испытание.

ПЫЛЬ УНГОЛА

Тип: яд (дыхание); **Испытание:** Стойкости со СЛ 15.

Трек: Харизма; **Частота:** 1 в раунд, до 4 раундов.

Эффект: на стадии «измотан» штрафы стадии «ослаблен» становятся постоянными до тех пор, пока на персонажа не применят заклинание *восстановление* (см. стр. 344).

Лечение: 1 испытание.

СИНИЕ УИННИ

Тип: яд (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 14.

Трек: Выносливость (особый); **Частота:** 1 в раунд, до 2 раундов.

Эффект: трек прогрессии Здоров — Ослаблен — Без сознания; конечная стадия отсутствует.

Лечение: 1 испытание.

СТЕБЕЛЬ СМЕРТИ

Тип: яд (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 20.

Трек: Выносливость; **Частота:** 1 в раунд, до 6 раундов.

Лечение: 2 испытания подряд.

ТУМАН БЕЗУМИЯ

Тип: яд (дыхание); **Испытание:** Стойкости со СЛ 15.

Трек: Мудрость; **Частота:** 1 в раунд, до 6 раундов.

Лечение: 1 испытание.

ЭКСТРАКТ ЗЕЛЁНОГО ЛОТОСА

Тип: яд (контакт); **Испытание:** Стойкости со СЛ 18.

Трек: Харизма (особый); **Скрытый период:** 1 минута; **Частота:** 1 в раунд, до 6 раундов.

Эффект: трек прогрессии Здоров — Ослаблен — Измотан — Внушаем — Внушаем; вторая стадия «внушаем» — конечная.

Лечение: 1 испытание.

ЭКСТРАКТ ЧЁРНОГО ЛОТОСА

Тип: яд (контакт); **Испытание:** Стойкости со СЛ 20.

Трек: Выносливость (особый); **Скрытый период:** 1 минута; **Частота:** 1 в раунд, до 6 раундов.

Эффект: трек прогрессии Здоров — Ослаблен — Истощён — Мёртв.

Лечение: 2 испытания подряд.

ЭССЕНЦИЯ ТЕНИ

Тип: яд (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 17.

Трек: Сила; **Частота:** 1 в раунд, до 6 раундов.

Эффект: на стадии «измотан» штрафы стадии «ослаблен» становятся постоянными до тех пор, пока на персонажа не применят заклинание *восстановление* (см. стр. 344).

Лечение: 1 испытание.

БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ

Этот раздел содержит пример блока параметров существа, аналогичный тем, что могут встретиться вам в других продуктах серии Starfinder. Обратите внимание, что пример служит лишь для демонстрации структуры блока параметров — использовать существо в таком виде не стоит. Если существо обладает какими-то особыми способностями, не описанными в основных правилах, вы найдёте их в перечне способностей существ в *«Инопланетном архиве»* либо в конце блока параметров.

НАЗВАНИЕ И КО

Здесь указывается название или имя существа и его класс опасности (КО). Класс опасности — числовое выражение силы существа, подробнее о нём читайте на стр. 389.

ОПЫТ

Общее количество опыта, получаемого персонажами за победу над существом.

РАСА, КЛАСС И ШАБЛОН

У всех существ есть раса, а у некоторых — класс или шаблон, благодаря которым существо получает новые способности (подробнее об этом можно прочесть в *«Инопланетном архиве»*).

МИРОВОЗЗРЕНИЕ, РАЗМЕР, ТИП И ПОДТИП

Указанное мировоззрение считается обычным для большинства подобных существ, но его можно изменить в зависимости от сюжета вашего приключения. Размер существа определяет его зону досягаемости и занимаемое пространство, а тип и подтип — другие врождённые способности.

ИНИЦИАТИВА, ВОСПРИЯТИЕ И ВНИМАНИЕ

Модификатор инициативы существа, все особые способы восприятия (если их нет, то раздел отсутствует) и модификатор проверок Внимания (остальные навыки перечислены в одноимённом разделе ниже).

АУРА

Если существо обладает магической или особой аурой, здесь вы найдёте её описание, радиус действия относительно существа и СЛ испытания против её эффектов.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ И РЕШИМОСТИ

Здесь для существа указано количество пунктов здоровья и пунктов решимости (если они используются).

ЭКБ И ККБ

Здесь приводятся значения энергетического и кинетического класса брони существа.

ИСПЫТАНИЯ

Значения модификаторов испытаний Стойкости, Реакции и Воли, а также ситуативные модификаторы к ним.

ЗАЩИТНЫЕ СПОСОБНОСТИ, СУ, НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ, УСТОЙЧИВОСТЬ, УКМ

Здесь указаны все необычные защитные способности существа (если они есть), снижение урона (СУ), невосприимчивость, устойчивость к различным типам энергии и устойчивость к магии (УкМ).

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

В этом разделе перечислены уязвимости существа.

СКОРОСТЬ

Наземная скорость перемещения существа и скорости дополнительных типов перемещения при их наличии.

В БЛИЖНЕМ БОЮ

Здесь перечислены все атаки, используемые существом в ближнем бою (каждая — с новой строки). Сначала указывается название атаки, затем её модификатор, а в скобках — урон, его тип и критические эффекты.

МУЛЬТИАТАКА

Если существо может в качестве действия полного хода совершить несколько атак в ближнем бою (обычно с применением разного оружия), в этом разделе указываются атаки и их модификаторы, а в скобках — урон, его тип и критические эффекты для каждой атаки.

ДИСТАНЦИОННАЯ

Здесь перечислены дистанционные атаки существа (в том же формате, что и в разделе «В ближнем бою»).

ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО И ЗОНА ДОСЯГАЕМОСТИ

Зона досягаемости существа и пространство, которое оно занимает. При стандартных значениях (занимаемое пространство — одна клетка 5×5 футов, зона досягаемости — 5 футов) этот раздел отсутствует. В скобках указывается дополнительная зона досягаемости (например, для определённого оружия).

АТАКУЮЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Список способностей, которые существо обычно использует для атаки.

ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЯ

В начале раздела приведён уровень заклинателя (УЗ) для псевдозаклинаний существа, а затем идёт их перечисление (с указанием СЛ испытаний, если они есть) в порядке увеличения частоты использования в день.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Если существо способно творить заклинания (обычно благодаря классовому шаблону мистика или техноманта), здесь указывается УЗ, известные существу заклинания (с указанием СЛ испытаний, если они есть) и количество их применений в день. Часто здесь перечислены только самые мощные заклинания существа.

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Здесь указаны модификаторы (а не сами значения) характеристик существа.

НАВЫКИ

В этом разделе в алфавитном порядке перечислены навыки существа и их модификаторы.

ЧЕРТЫ

Здесь приведены черты существа, которые дают ему ситуативный бонус или особые боевые возможности. Эффекты черт, дающих постоянный бонус (например, черты Улучшенная инициатива), уже учтены в параметрах существа.

ЯЗЫКИ

Здесь перечислены языки, на которых подобные существа обычно говорят. При необходимости вы можете заменить языки на любые другие.

ПРОЧИЕ СПОСОБНОСТИ

Здесь приведены способности и особенности существа, не попавшие в другие разделы.

СНАРЯЖЕНИЕ

Здесь указывается снаряжение и сокровища существа — вы можете изменять их при необходимости.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Регионы и климатические условия, в которых обычно обитают подобные существа.

ЧИСЛЕННОСТЬ

Здесь указывается, какими группами и в каком количестве встречаются данные существа, а также каких существ можно встретить вместе с ними.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

В этом разделе подробно описаны особые способности существа.

МОНАРК КОСМОГОБЛИНОВ КО 20

Опыт 307 200

Космогоблин, техномант.

Нейтральный злой крупный гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +34.

Аура: противоестественная аура (30 футов).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 395; **ПР:** 7

ЭКБ: 34; **ККБ:** 35.

Стойкость +17; **Реакция** +17; **Воля** +22; +4 против очарования.

Защитные способности: естественная невидимость; **СУ:** 10/магия; **Невосприимчивость:** огонь; **Устойчивость:** звук 20; **УкМ:** 31.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 35 футов, лазание 20 футов, плавание 30 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: квантовый собачий тесак +28 (13d6 + 22 Р).

Мультиатака: квантовый собачий тесак +24 (13d6 + 22 Р), укус +24 (9d6 + 22 Ко).

Дистанционная: хламолазерная базука +3 (4d12 + 20 О; крит.: поджигание 1d8).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов (15 футов для укуса).

Атакующие способности: губительное дыхание (80-футовая линия, 5d8 К, Реакция СЛ 21, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда).

Псевдозаклинания (УЗ 20):

Неограниченно — *приворот (гуманоид)* (СЛ 24).

Известные заклинания техноманта (УЗ 20):

6 круг (7 в день) — *дезинтеграция* (СЛ 29), *истинное зрение*, *межпланетная телепортация*, *полёт*, *цепь разрядов* (СЛ 29);

5 круг (7 в день) — *власть над машинами* (СЛ 28), *вытягивание тепла* (СЛ 28), *нейронная перегрузка* (СЛ 28), *силовая стена*, *телекинез*;

4 круг (7 в день) — *дверь в пространстве*, *кислотный туман* (СЛ 27), *огненная стена*, *перепрошивка тела* (СЛ 27), *режим успокоения*, *системная перегрузка* (СЛ 27).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +9; **Вын:** +2; **Инт:** +12; **Мдр:** +2; **Хар:** +6.

Навыки: Инженерное дело +34, Компьютеры +39, Скрытность +39.

Черты: Бойня, Подвижность.

Языки: всеобщий, гоблинский.

Прочие способности: дыхание под водой.

Снаряжение: углеволоконная кожа «Графен», хламолазерная базука, квантовый собачий тесак, хранилище чар, 1 000 кредитов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или культ (1 и 20–30 космогоблинов с КО 3–4).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): в качестве основного действия монарк космогоблинов способен выдохнуть линию едкой кислоты.

МИР ИГРЫ

12

МИР ИГРЫ

Настольная ролевая игра Starfinder посвящена прежде всего исследованиям: в ней игроки смогут открывать новые миры, встречаться с ранее неизвестными расами и расширять границы изведанного. Но в первую очередь любой исследователь должен знать, откуда он родом. Хотя правила игры Starfinder и могут быть использованы для исследования самых разнообразных научно-фантастических вселенных, следующая глава раскрывает основы устройства мира данной игры. В галактике более сотни миллиардов звёзд, поэтому можете спать спокойно: недостатка в новых мирах нет и не предвидится.

Игра предполагает, что игроки начинают свои приключения в мирах Соглашения — густонаселённой солнечной системе, имеющей большое экономическое и религиозное значение для всей Мультивселенной. Хотя вполне возможно играть в Starfinder и при этом ни разу даже не побывать на любом из миров Соглашения или вовсе использовать эти правила для создания своего собственного мира, например, в далёкой-предалёкой галактике, тем не менее предполагается, что большинство игровых персонажей происходят из миров Соглашения, поэтому данная глава раскрывает ключевые особенности этих миров — от местности и религий до организаций и опасностей.

Почему же мы решили обратить внимание именно на миры Соглашения, когда в галактике и без того хватает обитаемых планет? Чтобы понять огромное значение этой солнечной системы, следует узнать об истории мира Starfinder, а точнее, об её отсутствии.

ИСТОРИЯ

Ход истории в Starfinder нарушен. Не имеет значения, куда вы направитесь, — повсюду, от мириадов миров смертных, парящих в космосе, до загадочных божественных измерений, вы обнаружите одно и то же: исторические записи охватывают несколько прошлых веков, а затем неожиданно становятся противоречивыми, полными пробелов и расходящихся данных, и вновь обретают достоверность только в отношении далёких времён туманной древности. Более того, этот разрыв в истории не ограничивается расплывчатыми фотографиями и нечитаемыми книгами. Современная история начинается с записей о восстаниях и панике, охвативших множество миров по всей Мультивселенной, жители которых внезапно обнаружили, что их воспоминания исчезли или стали размытыми и неточными. Знания, навыки и память о знакомых остались неизменными, но восстановить отдельные воспоминания было сложно или невозможно. Так, например, женщина могла подсознательно знать миллион мелочей о своём супруге, но напрочь забыть об обстоятельствах их первой встречи или о том, как долго они женаты. Целые нации забыли, почему они воевали друг с другом. Ангелы забыли о былых прегрешениях смертных. Всё продолжало идти своим чередом, но зачем и почему — оставалось загадкой.

Огонь и голод поглотили некоторые цивилизации, но большинство сообществ, не найдя другого выхода, просто смирились и продолжили жить дальше, либо пытаясь собрать по кусочкам традиции из неясных обрывков прошлого, либо используя всеобщую амнезию, чтобы начать с чистого листа. У более плодовитых рас было преимущество, ведь дети, рождённые в мире без недавней истории, не считали это чем-то необычным — новые исторические записи и воспоминания оставались неизменными, и только это имело значение. Время шло, в конце концов порядок был восстановлен.

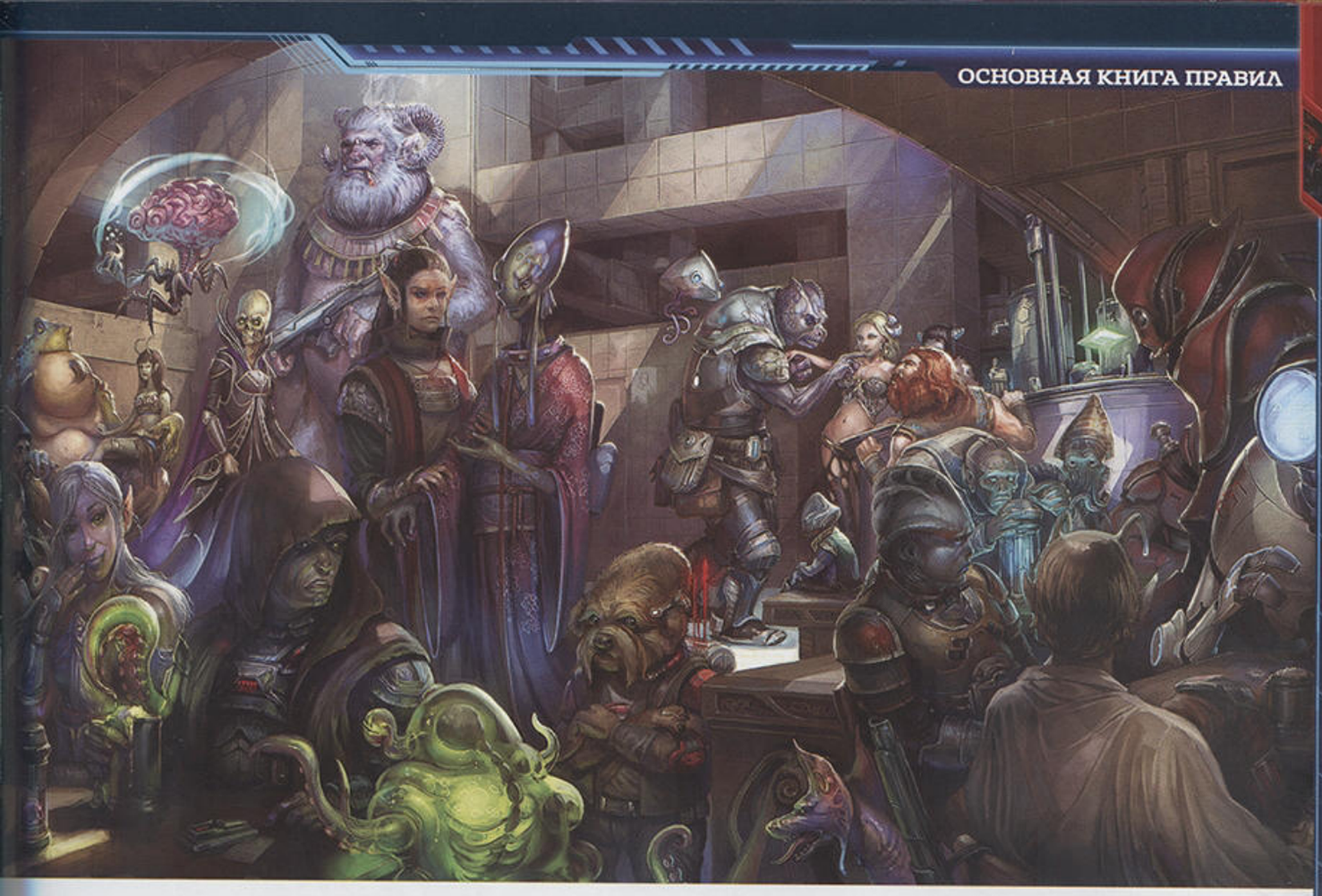
Сегодня, спустя примерно три века после этого загадочного периода, теперь называемого Разрывом, многие сообщества воспринимают сей исторический катаклизм без особого интереса. Исключение составляют криптоархеологи, поисковики и учёные, которые пытаются раскопать диковинные артефакты потерянной эпохи и разгадать принципы их работы. Для всех остальных главной задачей является создание новой истории и постоянное движение вверх и вперёд.

Никто никогда не мог сказать с уверенностью, что вызвало Разрыв, даже сами боги неизменно хранят о нём молчание (если вообще что-то знают). Тем не менее есть много версий на этот счёт. Самой популярной является теория о том, что Разрыв явился следствием квантовых колебаний, вызванных открытием и использованием технологий Потока, в результате чего в истории появилась брешь, и, возможно, прямые времени нашей и альтернативных вселенных оказались спутаны между собой. Другие считают, что Разрыв был вызван магией, унёсшей планету Голарион (см. врезку на стр. 425) и создавшей магический резонанс, который распространился на прошлое и будущее и набирал силу до тех пор, пока не разрушил фундаментальную структуру времени.

Если что-то и известно доподлинно точно, так это то, что, хотя Разрыв и охватил всю Вселенную (а согласно данным астрохронологии и датировки радиоуглеродным методом он длился несколько тысячелетий), его границы непостоянны в пространстве и времени. В то время как в одной звёздной системе могут содержаться точные исторические записи за последние 300 лет, история миров в других частях галактики может насчитывать 310 лет или всего 275. Некоторые специалисты даже обнаружили редкие «карманы» внутри Разрыва — места, где сведения об определённом периоде или событии кажутся неожиданно стабильными. Для такой организации, как Звёздные искатели, поиск подобных крупиц информации и сравнение их с записями времён до Разрыва может стать ключом к величайшей тайне Вселенной.

МЕЖЗВЁЗДНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Когда ход истории возобновился после Разрыва, многие миры обнаружили, что уже способны летать в космос и даже участвуют в межпланетной торговле. Верчитские эфиролёты, эоксийские костяные крейсеры, броседские биокорабли и прочие звездолёты сновали в пространстве, а магические врата и заклинания для перемещения между измерениями позволяли посетить другие миры и общаться с коллегами по всей системе. Тем не менее, хотя космические перелёты были относительно общедоступными, огромные расстояния между звёздами



делали путешествия за пределы одной солнечной системы почти невозможными, они оставались лишь уделом заклинателей-планоходцев или смелых долгожителей.

Возвышение Триединого нарушило привычный уклад вещей. Хотя даже в известные древние времена в солнечной системе были боги техники и механизмов, но могуществом они не отличались. Ровно через три года после Разрыва в системе Голариона появилось новое божество, божественная сеть, соединившая в себе Эпоху — созданное машинами божество Абаллона, Касандали — бога андроидов и Брай — механическую богиню. Эта коллективная сущность провозгласила себя Триединым и заняла доминирующее положение благодаря тому, что предоставила смертным доступ к ранее неизвестному гиперпространственному измерению, Потоку, достижимому только с помощью технологий и позволяющему легко путешествовать к отдалённым звёздам. Корабли теперь могли использовать относительно недорогой потоковый ускоритель, чтобы быстро перемещаться между звёздными системами (подробнее об этом можно прочесть на стр. 290).

Это открытие положило начало погоне за территориями. Авантюристы и преступники искали новые возможности в новых колониях. Правительства стремились расширить владения. Корпорации искали ресурсы и свободу от ограничений законодательства. Правда, почти сразу же после начала этот массовый исход столкнулся с первыми препятствиями, так как многие «новые» миры были уже заселены или заражены неизвестными инфекциями, опасными для жизни, а в межзвёздном мраке таились многочисленные и непостижимые хищные цивилизации. Миры Соглашения тоже наводнились новыми расами, приходящими как с миром, так и с войной, что и вынудило миры объединиться для защиты общих ценностей. В наше время исследование космоса остаётся широко распространённым и выгодным занятием для граждан миров Соглашения. Это занятие овеяно романтикой и преисполнено опасности.

ПРОПАВШИЙ ГОЛАРИОН

Солнечная система, сегодня называемая мирами Соглашения, была обитаема в течение многих тысячелетий до Разрыва. Хотя все планеты системы могут обосновать собственную значимость, большинство сторонних наблюдателей сходятся на том, что самой важной была третья от Солнца планета, называемая Голарионом.

Будучи предполагаемым местом зарождения людей, дварфов, полурослико в и множества других рас, всё ещё существующих в системе, Голарион всё же был наиболее известен не высокоразвитыми цивилизациями. Его значимость заключалась в другом: в ядре планеты был заточён тёмный бог разрушения по имени Ровагуг, а на её поверхности был сокрыт магический предмет, *Звёздный Камень*, позволявший смертным обрести божественную сущность. К сожалению, в какой-то момент во время Разрыва этот мир бесследно исчез. Верховные жрецы и священнослужители просили ответа у богов, но получали один и тот же ответ: Голарион всё ещё существует, но в безопасном уединении, и он недостижим для магии или науки, как и потомки пропавших с ним обитателей. Боги и демоны принципиально отказываются предоставлять дополнительную информацию, даже если ей и располагают. Появление станции «Авессалом» на той же орбите вызывает ещё больше вопросов. Была ли она построена в качестве ковчега? Или это просто космическая станция Голариона, оставшаяся после его исчезновения? А может, она каким-то образом причастна к его пропаже? Как бы там ни было, тайна Голариона послужила причиной того, что многие внутри и за пределами миров Соглашения всё ещё называют эту солнечную систему «системой Голариона».

ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ В МИРАХ СОГЛАШЕНИЯ

0 год П. Р.

Окончание Разрыва

Все даты здесь обозначены в годах после окончания Разрыва в системе миров Соглашения (или П. Р.).

3 год П. Р.

Триединый является миру и дарует Вселенной, в частности мирам системы Голариона, секрет путешествий с помощью Потока.

7 год П. Р.

Пламенный штурм — костяные старейшины Эокса атакуют станцию «Авессалом»

12 год П. Р.

Первый контакт между системой Голариона и Вескариумом, империей весков.

36 год П. Р.

Битва за Аледру: первые масштабные боевые действия между обитателями системы Голариона и Вескариумом.

41 год П. Р.

Подписано Авессаломское соглашение, объединяющее все миры системы Голариона под общей защитой и единым управлением.

67 год П. Р.

В мирах Соглашения происходит вспышка инопланетного заболевания, прозванного «звёздной чумой». Погибают миллионы.

83 год П. Р.

Первый контакт между мирами Соглашения и расой ширренов.

3 год П. Р.

Верчитские инженеры собирают первый потоковый ускоритель, основанный на чертежах, дарованных божеством машин, Триединым. Корабль «Змей Хаоса» под руководством андроида Алексаны Гурияри совершает первое известное путешествие через Поток и возвращается домой с неоспоримыми доказательствами посещения отдалённой звёздной системы.

36 год П. Р.

Вескариум вторгается в систему Голариона, совершает высадку на Триаксе и нападает на горный город Аледру. Хотя альянсу миров удается изгнать напавших, последовавшая за этим Тихая война с Вескариумом стоит многих жизней и побуждает к заключению Авессаломского соглашения.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

154 год П. Р. — Андроидам предоставляется полноценное гражданство в мирах Соглашения.

233 год П. Р. — Открытие Пылающего Архипелага на Солнце.

240 год П. Р. — В пространство миров Соглашения прибывает касатский корабль-мир «Идари».

269 год П. Р. — Первый контакт со Звёздной империей Ацланти.

287 год П. Р. — Лашунты и формиане Кастровеля подписывают мирный договор, положив конец тысячелетнему конфликту.

291 год П. Р. — Рой атакует миры Соглашения и Вескариум, в результате чего те заключают союз.

Наше время

317 год П. Р.

240 год П. Р.

«Идари» прибывает к Акитону, готовясь его колонизировать. Дипломатическая делегация Совета Соглашения, сопровождаемая военным флотом, убеждает касат отказаться от подобных намерений, после чего «Идари» занимает гелиоцентрическую орбиту чуть далее Верчеса и просит о приёме в состав миров Соглашения.

291 год П. Р.

Продолжавшаяся более двух столетий Тихая война между мирами Соглашения и Вескариумом прерывается, когда Рой вторгается в обе системы. Чтобы выжить и совместно дать отпор бессмысленному разрушению, учиняемому Роем, оба правительства соглашаются прекратить боевые действия.

МИРЫ СОГЛАШЕНИЯ

Как атом не может быть расщеплен без разрушительных последствий, так и мы, деля систему на части, подвергаем себя смертельной опасности. Воюя между собой, мы пренебрегаем благами сотрудничества и становимся уязвимы для угроз извне. Все мы — дети одной звезды. Наши различия делают нас сильнее, а идейное соперничество поднимает на новые высоты, но мы никогда не должны позволять им разделить нас, потому что порознь мы точно погибнем.

Из вступительного слова к Авессаломскому соглашению

ПОДПИСАНИЕ СОГЛАШЕНИЯ

В ближайшей обитаемой солнечной системе любознательные исследователи из системы Голариона обнаружили весков — ящероподобную расу, существование которой подтвердило страхи перед внешними угрозами. Завоевав большую часть собственной системы, воинственные рептилии стремились ещё больше расширить владения, но загадочным образом дар межзвёздных перелетов Триединого обошёл их стороной. Когда первые исследователи прибыли через Поток, вески были гостеприимны ровно до тех пор, пока не разгадали устройство потокового ускорителя, после чего стремительно начали строить собственный флот боевых кораблей, способных передвигаться через Поток, чтобы наведаться к щедрым соседям. После разрушительной битвы за Аледру независимые планеты системы Голариона поняли, какая серьёзная угроза стоит перед ними, и сплотились для более эффективной защиты, создав единое правительство, способное противостоять вескам. Эта коалиция получила известность под названием миров Соглашения.

В течение следующих 250 лет две системы по-прежнему оставались величайшей угрозой друг для друга, то и дело воюя за планеты, находящиеся вне сферы их влияния, или участвуя в коротких стычках на пограничных территориях. Силы были равны, поэтому ни одна из сторон не решалась перейти в полномасштабное наступление. Эта так называемая Тихая война, наконец, подошла к концу в 291 году П. Р., когда огромная, всепоглощающая сущность, именуемая Роем, одновременно напала на обе системы. Находясь под угрозой полного уничтожения, Вескариум (как рептилии называли свою империю) и миры Соглашения заключили официальный союз, совместными усилиями вытеснив Рой со своих территорий. Альянс положил конец военным действиям и открыл возможность взаимной торговли, но граждане обеих государств понимают, что союз был вынужденным и может развалиться в любой момент.

К счастью для миров Соглашения, не все контакты с другими расами были столь кровавыми. Насекомоподобные ширрены, встреченные в 83 году П. Р., были на редкость миролюбивы и быстро интегрировались в общество миров Соглашения. Касаты, прибывшие в 240 году П. Р. на огромном кораблемире «Идари», не захотели ассимилироваться полностью, но быстро зарекомендовали себя как ценные союзники. В систему изредка попадают и другие разумные обитатели из-за её пределов: некоторых привозят исследователи, а другие следуют на сигнал мощного потокового маяка станции «Авессалом». Впрочем, систему миров Соглашения уже населяет невероятное множество созданий, так что большая часть новых существ легко способна здесь прижиться, если, конечно, не будет создавать особых проблем.

МИРЫ СОГЛАШЕНИЯ

Благодаря магическому *Звёздному Камню* в центре станции «Авессалом», служащему путеводным маяком для кораблей по всей галактике, миры Соглашения сегодня — бурно развивающаяся система, в которой активно ведётся межпланетная и межзвездная торговля и постоянно случаются тысячи мелких конфликтов на экономической или культурной почве. Будучи отправной точкой для экспедиций в Простор, станция никогда не испытывает нехватки в кораблях, готовых принять в экипаж исследователей, которые не боятся устремиться в неизвестность в надежде найти богатства и чудеса.

Правительство

Соглашение подразумевает не столько единое правительство всей системы, сколько содружество независимых миров, связанных сотрудничеством, но при этом признающих суверенность друг друга. Хотя власть правительства формально распространяется только на содействие торговле между мирами, исполнение межпланетных законов и обеспечение взаимной защиты, за последние несколько веков оно постепенно расширило сферу влияния.

Соглашение, иногда официально называемое Авессаломским соглашением, впервые было вынесено на рассмотрение в 41 году П. Р. в ответ на агрессивные действия весков, угрожавшие всей системе. Осознавая, что ни один из миров не сможет в одиночку противостоять объединённой мощи Вескариума, собрание представителей станции «Авессалом», Кастровеля и Верчеса предложило новое соглашение, по большей части основанное на системе, ранее обеспечившей эффективность планетарного правительства Кольца Наций Верчеса. Ко всеобщему удивлению, первым миром, пошедшим на подписание соглашения, стал не логичный Абаллон или миролюбивая Бреседа, а населённый нежитью Эокс, долгое время не вызывавший ни у кого особого доверия. Военная сила костяных старейшин, а также финансовые и организационные возможности церквей Абадара и Иомедэй позволили коалиции быстро набрать силу. Всего через несколько лет вся система оказалась под защитой нового правительства.

Будучи содружеством независимых государств, Соглашение старается обеспечить входящим в него мирам максимальную автономию. Помимо обязательного требования предоставлять равные права всем разумным существам и несколько более объёмные привилегии гражданам миров Соглашения, правительство в основном оставляет судебные и законодательные вопросы местным правительствам каждого из миров, если только они не затрагивают интересы других планет. Основными силами охраны правопорядка в мирах Соглашения служат Блюстители,

которые выступают в роли дипломатов и полицейских и прилагают максимум усилий для разрешения проблем мирным путём и поддержания хрупкого равновесия в системе. Полномочия межпланетного правительства чётко ограничены. Помимо того, что оно уважает суверенность каждого из государств-членов, оно не претендует на юрисдикцию над мирами вне пределов солнечной системы, если те не являются колониями, получившими официальный статус протектората по собственному запросу.

Правительственные решения в рамках Соглашения выносятся Советом Соглашения, заседающим в Пленаре — огромном здании сената на станции «Авессалом». Каждый из миров Соглашения представлен в Совете делегатами, число которых пропорционально количеству разумных существ, обитающих на нём. Обычно решения принимаются прямым голосованием, но спорные вопросы и дела особой важности рассматриваются в Директорате — высшем руководящем органе, состоящем из пяти членов Совета, избираемых каждые 2 года. В Директорат может попасть не более одного представителя каждого мира. Тот факт, что многие решения, затрагивающие судьбу всей системы, находятся в руках всего пяти миров, означает, что в Пленаре постоянно кипит политическая борьба и заключаются союзы — каждый мир прилагает все усилия, чтобы его интересы были представлены в Директорате. Шестой член Директората, не имеющий права голоса при принятии решений, — командующий Блюстителей, избираемый самими Блюстителями на неопределённый срок. Он обладает правом совещательного голоса и обеспечивает исполнение решений Совета.

Не каждая планета системы является полноправным членом Соглашения. Спутники обычно находятся под юрисдикцией соответствующих планет, хотя некоторые из них (вроде Арканена) и добились независимого представительства. Некоторые слаборазвитые миры (например, Октурн, Лиавара и Солнце) являются протекторатами, и, хотя у них нет полной автономии и прав голоса, их делегатам разрешено выступать на заседаниях Совета. Несмотря на то, что Диаспора — это скопление крошечных миров, на голосованиях она действует как единый блок. В последние годы статус мира Соглашения был присвоен касатскому кораблю-миру «Идари», и многие новые колонии вне системы надеются последовать по его пути. Корпорации и религиозные организации не могут напрямую влиять на решения совета, но обеспечивают защиту своих интересов через советников и лоббистов.

Магия и технология

Согласно древним записям, когда-то многие миры прибегали к магии для решения сложных и трудновыполнимых задач. В наше время магия всё ещё остаётся почитаемым занятием и играет большую роль в совершении великих дел, но зачастую технологии предлагают более практичные, экономически выгодные решения. Зачем проводить многие годы за изучением заклинания, создающего свет, когда за несколько кредитов можно купить отличный фонарик? Зачем нанимать одного боевого мага, способного поразить врага молниями, если на эти же средства можно снарядить целый отряд солдат с лазерными винтовками?

Всё это отнюдь не значит, что технологии вытеснили магию. Скорее, обе сферы развивались совместно, благодаря изобретателям, соединяющим магию и технологии, и корпорациям, которые для решения каждой задачи выбирали наиболее дешёвый и эффективный способ. В итоге большинство технологических устройств теперь не обходится без толики магии либо при функционировании, либо при изготовлении, также достаточно часто встречаются технические изобретения с явно магическими улучшениями. Это смешение, тем не менее, означает, что технологические устройства, содержащие малое количество магии, имеют резервные системы и способны устоять против эффектов, рассеивающих магию, — в рамках игровых правил это означает, что такие предметы невосприимчивы к антимагическим эффектам, если только в их описании прямо не указано, что они магические или гибридные. Точно так же и наличие толики магии в предмете не мешает немагическим классам (например, механикам) эффективно с ним работать, если, конечно, он не слишком сильно модифицирован магически.

В древние времена в мирах Соглашения существовало множество разных школ магии, но в наши дни магия рассматривается как единая группа физически невозможных явлений, независимо от её источника и способа применения. Традиционное разделение заклинаний на «мистические» и «сакральные» давно устарело, ведь заклинатели могут получить доступ к магии множеством способов — от высокотехнологичного взлома реальности до изучения оккультных предметов или обращения к божественным силам, но всё это, по сути, лишь разные способы достижения одних и тех же целей.

Связь

Системы связи в мирах Соглашения можно разделить на три категории: планетарные, внутрисистемные и неограниченной дальности. Некоторые могущественные правительства и религиозные организации время от времени используют дорогостоящие и опасные сверхъестественные средства связи, например послания, доставляемые ангелами или демонами, но большинство обитателей миров Соглашения применяет только технологические устройства для общения на расстоянии.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

В отличие от планетарных средств связи, внутрисистемные коммуникаторы и коммуникаторы неограниченной дальности слишком велики для переноски, поэтому обычно ими оснащаются звездолёты и объекты сопоставимого размера. Те, у кого нет собственных средств связи, могут взять их в аренду. Получение сообщения по внутрисистемной связи или связи неограниченной дальности требует наличия взаимодействующего с потоковыми маяками передатчика, который транслирует данные о местоположении и получателе. По этой причине многие преступные организации используют виртуальные «почтовые ящики» или ретрансляторы с чёрного рынка, продают нелегальные передатчики или просто отключают их, чтобы остаться незамеченными. Эти передатчики входят в стандартное оснащение всех звездолётов и служат основным средством идентификации корабля.

Планетарная связь

Персональные коммуникаторы — распространённые недорогие устройства, которые позволяют общаться друг с другом в пределах одной планеты или обеспечивают связь между кораблями, находящимися на орбите одного мира. Эти устройства легко помещаются в карман и уже встроены во все виды брони 1 уровня или выше. Их мощность позволяет передавать сообщения из любой точки планеты, но некоторые материалы могут не пропускать сигнал, также его можно заглушить направленными электромагнитными помехами или другим способом по усмотрению ведущего.

Проблемы с шифрованием не позволяют использовать коммуникаторы для непосредственного управления машинами, такими как дроны или звездолёты. Некоторые напрямую соединяют коммуникаторы для общения по личному, всегда доступному радиоканалу, но большинство для связи вводит общеизвестное зарегистрированное имя или идентификационный код собеседника.

Внутрисистемная связь

Из-за огромных расстояний между планетами внутрисистемная связь осуществляется со значительными временными задержками и походит скорее на почтовую переписку, чем на разговор. Лучшая из ныне существующих технологий использует сеть потоковых маяков Триединого, позволяющих вопреки всем законам физики существенно сократить время передачи. При общении в пределах солнечной системы время передачи сообщения случайно и составляет 1d6 – 1 часов.

Связь неограниченной дальности

Для межзвёздной связи, как и для внутрисистемной, используются потоковые маяки. Сообщения, передаваемые таким способом, являются, по сути, письмами, ведь их передача занимает столько же времени, как перелёт к адресату на звездолёте, то есть дни или даже недели (см. стр. 291), поэтому отправка курьерского корабля или делегации послов для переговоров всё ещё актуальна. Этот способ передачи информации, как и непосредственно перемещение через Поток, никак не ограничен расстоянием, но пока ещё никому не удалось получить ответный сигнал из-за границ галактики.

Информационные сети

Уровень систем телекоммуникации и степень их распространённости на каждой планете различаются, но в каждом мире Соглашения существует хотя бы самая простая инфосфера — планетарная сеть, обеспечивающая обмен оцифрованной информацией. Из-за необходимости физической передачи данных инфосферы редко связаны между собой. Соседние миры могут обладать одной и той же основной информацией, но если речь идёт о более мелких вопросах, которые не стоят того, чтобы ими делиться, разница становится огромной. Эти инфосферы во многом похожи на земной Интернет, так как хранят в себе практически безграничное количество мимолётных экономических и культурных фактов. Во всех основных космопортах миров Соглашения можно скачать локальные базы данных, которые помогут пассажирам звездолётов, находящихся за пределами инфосферы, проводить исследования. Подробнее использование баз данных для исследований описано на стр. 133.

Время

Во Вселенной огромное количество миров, у каждого из которых свой период вращения и орбитальный период, поэтому учёт времени может быть крайне сложным. К счастью, одним из первых постановлений Совета Соглашения была введена единая система измерений, позволяющая избежать разночтений.

Когда правила Starfinder или граждане миров Соглашения говорят о часах, днях и годах, они имеют в виду стандартное время Соглашения: согласно этой системе сутки делятся на 24 часа по 60 минут. Благодаря астрономической аномалии этот период соответствует длине суток на Кастровеле и Триаксе и хорошо накладывается на график смен станции «Авессалом». Продолжительность года в 365 дней, составляющих 52 недели, основана на орбитальном периоде станции «Авессалом». Когда говорят о времени для какой-то определённой планеты, часто используют термины «местный день» или «местный год». В целом это означает, что в правилах игры для удобства используются те же временные единицы, что и на Земле.

В новейшей истории даты записываются, используя сокращение «П. Р.» («после Разрыва»), что означает количество лет, прошедших после окончания Разрыва в системе миров Соглашения, когда история и память людей снова стали непрерывны. События, которые произошли до начала Разрыва, часто обозначаются «Д. Р.» («до Разрыва») и датируются количеством лет до начала Разрыва. Например, «300 лет Д. Р.» означает, что событие произошло за 300 лет до начала Разрыва. В некоторых мирах учёные используют ранее существовавшие системы летоисчисления для обозначения событий, произошедших до Разрыва. К примеру, изучающие культуру Голариона иногда находят документы с датами от О. А. или «от Основания Авессалома». Эта система летоисчисления, как считается, использовалась в течение почти 5 тысячелетий, отсчитывая время с восхождения ныне погибшего и почти забытого бога человечества Ародена. Пытаться датировать события внутри Разрыва — всегда сомнительное занятие. Те, кто осмеливается это сделать, обычно отсчитывают время до или после ближайшей границы, например, «около 500 лет после начала Разрыва».

Повседневная жизнь и культура

Миры Соглашения по природе являются смесью культур с разными ценностями и традициями, поэтому выделить их общие черты весьма непросто. Тем не менее о «типичном» гражданине миров Соглашения можно кое-что поведать.

Некоторые регионы системы, в частности, ряд областей Верчеса и Абаллона, почти достигли постдефицитной экономики,

но большинству обитателей миров Соглашения пока ещё приходится работать, чтобы себя обеспечить. Капитализм проник и в личные, и в межпланетные отношения (на что в том числе повлияла церковь Абадара), богатые неминуемо возвышаются над бедными, которые, в свою очередь, изо всех сил стараются разбогатеть. Качество жизни обитателей экономических низов различается кардинально. На «Авессаломе» правительство делает всё возможное, чтобы ни одно разумное существо не голодало, но суровые миры вроде Апостэ не видят в экономической неволе ничего дурного, хотя от рабства она отличается, по сути, только названием. Настольная ролевая игра Starfinder посвящена отважным исследователям, решительным агентам корпораций, воинственным защитникам порядка и другим сильным личностям, но у большинства населения куда более заурядные занятия: выращивание еды на гидропонных фермах, перевозка товаров между мирами, содержание магазинов и ресторанов или тысяча других обычных работ. Некоторые подробности об экономике миров Соглашения вы можете найти в разделе «Деньги» на стр. 166.

Граждане миров Соглашения в основном придерживаются взглядов «живи и дай жить другим», что не удивительно, когда в твоём правительстве или даже районе, где ты живёшь, насчитывается дюжина рас и с полсотни разных культур. Жертвами предрассудков становятся обычно только самые похожие и самые чуждые существа: жители пристально следят за поведением тех, кто на них похож, и боятся тех, чьи отличия не поддаются пониманию. Большинство осознаёт, что попытка навязать свои ценности другим часто приводит к упущенным возможностям (как говорится, сегодня чужак — завтра клиент). На практике это означает, что даже те, кто не вписался в родную культуру, без труда могут переехать и так найти себе место, поэтому система постоянно находится в движении. Даже в культурно однородных поселениях знания о многообразии рас и цивилизаций привёли к тому, что граждане стали обращать куда меньше внимания на этническую принадлежность, пол, сексуальную ориентацию и тому подобные мелочи. Кого волнует цвет кожи или происхождение нижних соседей, если верхние — огромные разумные медузы, которые сливаются воедино каждый раз, когда их просят убавить громкость танцевального кит-попа?

Религия — один из самых значимых объединяющих культурных факторов в мирах Соглашения. Так как все или практически все в конце концов умрут, почитание божества может помочь определить судьбу твоей вечной души на Внешних планах, поэтому в религии есть очевидный практический смысл. В мирах Соглашения царят разные боги, чьи общины в целом достаточно гармонично сосуществуют — наиболее известные божества описаны на стр. 482 и далее.

Искусство и развлечения в мирах Соглашения динамично развиваются, и модные веяния исчезают, едва появившись. В настоящее время в заведениях попроще популярны суровые ритмы акитонской шумки и авессаломский вырвиглазный рок, а в дорогих ночных клубах крутят утончённые верчитские эфирные баллады и абаллонскую эйфонику — музыку, созданную с помощью передовых компьютерных технологий и напрямую воздействующую на слуховые центры удовольствия для идеального звуковосприятия. В высокой моде по-прежнему лидируют глянцевые стили Кало-Махоя, вечно живой панклук с трэш-гламурного Шипа станции «Авессалом» и, конечно же, готическая суровость Апостэ. Виды спорта вроде брутариса, старланса или гонок на звездолётах сохраняют популярность, но большинство предпочитает им игры в виртуальной реальности или просмотр голографических и видеошоу. Из последних неизменно востребованы кровавые реалити-трансляции с Эокса, не переходящие границ законного, но постоянно порицаемые критиками. В последнее время вновь вошли в моду обычные книги, и не последнюю роль в этом сыграла легендарная лашунтская актриса Кашиса Нокс, рассказавшая об особой симпатии к начитанным спутникам.

ДНИ И МЕСЯЦЫ

Стандартное время Соглашения подразумевает простую порядковую нумерацию дней недели, а вот 12 месяцев года сохранили исторические названия. Считается, что они появились ещё во времена пропавшего Голариона и связаны с богами древности и современности.

ДНИ НЕДЕЛИ

ВРЕМЯ СОГЛАШЕНИЯ	ЗЕМНОЙ АНАЛОГ
Первень	Понедельник
Вторень	Вторник
Третень	Среда
Четвертень	Четверг
Пятень	Пятница
Шестень	Суббота
Седьмень	Воскресенье

МЕСЯЦЫ

ВРЕМЯ СОГЛАШЕНИЯ	ЗЕМНОЙ АНАЛОГ
Абадий	Январь
Калистрил	Февраль
Фараст	Март
Гозран	Апрель
Дезнус	Май
Саренит	Июнь
Эрастус	Июль
Ародус	Август
Рова	Сентябрь
Ламашан	Октябрь
Неф	Ноябрь
Кутона	Декабрь

Описание планет

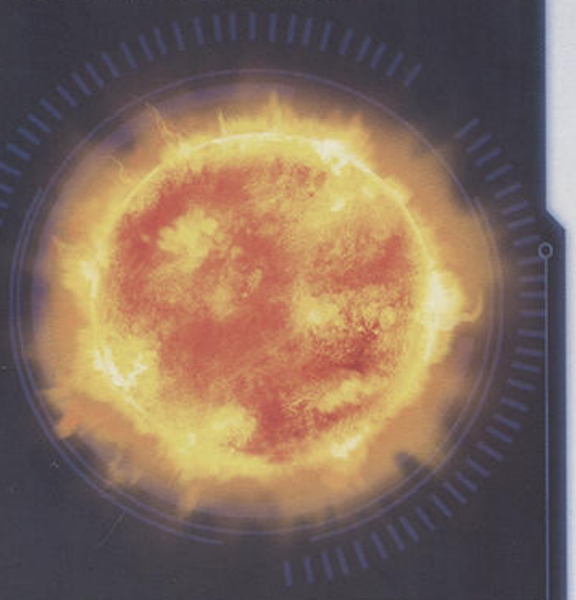
Следующие страницы содержат сведения о 14 наиболее известных мирах Соглашения. В описаниях присутствует не вся информация о территориях Соглашения и перечислены не все миры Соглашения, но они дают представление о самых значимых небесных телах системы Голариона. Каждая запись о планете содержит данные о её диаметре, массе, гравитации, атмосфере, длине дня и года. Абсолютными числами достаточно сложно оперировать, поэтому физические данные и состав атмосферы планет даны в сравнении с аналогичными параметрами пропавшего Голариона (который по ним идентичен Земле). Возможно, учёным бывает достаточно трудно сравнивать данные, особенно учитывая недоступность Голариона, но эти стандарты имеют политическое значение, позволяя Совету Соглашения утверждать, что никакие из существующих миров не ставятся превыше других.

СИСТЕМА МИРОВ СОГЛАШЕНИЯ

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

СОЛНЦЕ

ПЛАМЕНЕЮЩАЯ МАТЬ



Диаметр: ×100

Масса: ×280 000

Гравитация: ×28

Атмосфера: отсутствует

День: —. Год: —

Хотя главная звезда миров Соглашения имеет своё название у каждой цивилизации, наблюдавшей её в телескоп, внутри системы её обычно называют просто Солнцем или Матарас (лашунтское название, означающее «пламенеющая мать»). Как и многие звёзды, Солнце является очень негостеприимным местом — невероятно раскалённым, с гравитацией, способной раздавить обычный звездолёт как перезревший фрукт. В его сердце мощные потоки освобождённой энергии регулярно создают прорывы на план Позитивной энергии и план Огня, порождая китоподобных огненных элементалей и плазменных жиж, бушующих в его фотосфере, а также ифритов, саламандр и других разумных обитателей пламени, обладающих сверхъестественной способностью противостоять огромным температурам и давлению.

Обитатели миров Соглашения обычно обходят Солнце стороной, но оно тем не менее привлекло некоторых из них. Чаще всего там селятся последователи церкви Саренрэй, как и подобает почитателям солнечной богини. Примерно век тому назад учёные-сарениты, проводившие наблюдения с орбиты звезды, обнаружили аномалию: парящее среди пламенных солнечных морей скопление загадочных и заброшенных городов-пузырей, связанных магией и каким-то образом уцелевших в огне. Более того, когда сарениты решили приблизиться, пламя Солнца разверзлось, образовав магический тоннель, который позволил безопасно добраться до городов. Хотя до сих пор неизвестно, кто и как построил эти города и почему они были покинуты (эти загадки всё ещё безнадёжно пытаются разгадать учёные и инженеры), Пылающий Архипелаг быстро стал самым почитаемым из священных мест для последователей церкви.

В наши дни Сияющий собор в центральном пузыре привлекает паломников и учёных со всей системы. Блестящие солнечные глиссеры саренитов используют солнечные паруса, чтобы подлетать к самой короне для обслуживания орбитальных энергетических станций, собирающих солнечную энергию или при помощи магии запечатывающих ядерное пламя в контейнерах для последующей продажи. На чуть более безопасных орбитах расположены роботизированные танкеры различных корпораций, под завязку забитые генномодифицированными водорослями, способными запасать солнечную энергию с помощью высокоэффективного фотосинтеза. Корпорации также управляют работающими на солнечной энергии заводами и так называемыми «парниками», в которых модифицированные растения выделяют редкие и сложные химикаты. Последние являются достаточно спорным изобретением, поскольку непомерное магическое и генетическое вмешательство, призванное вызвать

мутации в обычных растениях, может изменить организмы сильнее, чем планировали их создатели. Только за последний год парники компании «НэчуРил компаундс лимитед» дважды выходили из под контроля: разумные растительные существа разбегались по коридорам и пожирали обслуживающий персонал. К счастью, большинство владельцев подобных парников вынесли урок из этой трагедии и перешли на полностью автоматизированное управление, хотя им всё равно требуется тайно нанимать независимых профессионалов для сопровождения техников, отправленных на ремонт переставших выходить на связь парников.

Вдобавок к гостям из миров Соглашения торговые делегации с плана Огня регулярно используют Пылающий Архипелаг для контакта с Материальным планом. Эти посланники могут предложить многое, но, пожалуй, самое интересное, что они могут поведать, — истории о странных руинах и целых империях невосприимчивых к огню существ (в том числе и гуманоидных), сокрытых в недостижимых глубинах Солнца. Подобные новости, вкупе с определённо древним возрастом городов-пузырей, заставляют учёных задаваться вопросом, не может ли Солнце скрывать в себе знания о первых расах, возникших в системе, возможно, даже о легендарных Первенцах Абаллона. Множество различных организаций осторожно следят за поверхностью Солнца, надеясь установить контакт с его обитателями или заполучить новые артефакты, поднятые из глубин конвективными потоками. Тем не менее, если эти так называемые «глубинные культуры» являются истинными прародителями рас миров Соглашения, почему же они игнорируют сообщения и экранированные зонды, отправленные в глубины Солнца? Почему ифриты и другие странствующие элементали так пугаются вопросов о них? Согласно одной из последних теорий, обсуждаемых на конспирологических форумах инфосферы городов-пузырей, суть проблемы в том, что энергия в центре Солнца настолько сконцентрирована, что само время начинает искажаться, поэтому глубинные жители на самом деле — представители будущих, а не прошлых цивилизаций.

В то время как Солнце официально принадлежит всем мирам Соглашения, Пылающий Архипелаг считается независимым протекторатом, и его гражданам даровано право самоуправления. Хотя города-пузыри очень близки к теократиям благодаря значительному присутствию саренитов, каждый из них имеет особый колорит — от Берега Рассвета, религиозного центрального пузыря, до более деловой Огненной Стороны или Звёздной Колыбели, известной научными лабораториями.

АБАЛЛОН

КУЗНИЦА

Диаметр: ×1/3

Масса: ×1/27

Гравитация: ×1/3

Атмосфера: разрежённая

День: 12 часов. Год: 90 дней

Ближайшая к Солнцу планета, Абаллон, являет собой тусклый мир пыльных кратеров, серых пустынь и остроконечных горных вершин. Те клочки атмосферы, которые удаётся удержать планете, быстро сдуваются солнечным ветром, оставляющим после себя лишь безмолвный ландшафт из камней и тяжёлых металлов, который добела раскаляется на солнце и покрывается слоем льда в тени, будучи пригодным для существования только очень стойких биологических организмов.

К счастью, большинство населяющих Абаллон жителей — существа не биологические. За тысячи лет до Разрыва и до возникновения космических полётов загадочная раса, называемая Первенцами, высадилась на Абаллон. Используя имеющиеся в изобилии металлы и солнечную энергию, они создали огромную армию машин-слуг, от простых дронов до обладающих гиперинтеллектом надзирателей, и отправили её на добычу ресурсов планеты.

Затем они ушли. В течение последующих тысячелетий машины совершенствовали себя, распространялись и эволюционировали, создав искусственную экосистему, от простых рабочих роботов и автономных дронов-хищников, охотившихся на них, до полностью разумных машин, составивших огромное сообщество. Последние назывались анацитами и могли принимать разнообразные физические формы в зависимости от выполняемых задач. В большинстве своём они предпочитали серебристые членистоногие тела, которые в последние годы зачастую стали красить в разные цвета или разрисовывать абстрактными схемами, чтобы стать более отличимыми для биологических существ.

Большинство абаллонских анацитов относится к одной из двух групп. Члены первой группы — Ждущие, продолжают самосовершенствоваться и запасать ресурсы, веря в то, что Первенцы всё-таки вернутся, а Абаллон должен быть готов принять их. Вторые, Становящиеся, напротив, убеждены, что их судьба — пойти по стопам Первенцев и самим осваивать новые миры, направив роботизированные корабли к звёздам. Обе группы обладают большой экономической властью благодаря высокой концентрации редких руд, добываемых в Полуночных Котлованах, а также благодаря влиянию технологических корпораций, управляемых анацитами. К примеру, корпорация «Автоматрикс роботикс» специализируется на создании неразумных корабельных ИИ и рабочих роботов, предназначенных для продажи на других мирах Соглашения. Обе группы также постоянно нанимают искателей приключений с других миров и организуют экспедиции в девять древних городов Первенцев, куда

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

анацитам запрещено входить согласно древнему закону, и чьи сияющие, но уже обветшалые башни, возможно, хранят в себе разгадку происхождения и целей их создателей.

С годами цивилизация анацитов прошла путь от простой сети автоматизированных фабрик, производящих только машины, до огромных агломераций, покрывающих поверхность планеты, в сравнении с которыми города Первенцев кажутся просто крошечными. Часто эти агломерации вызывают недоумение у биологических созданий, но тем не менее они в высшей степени логично и рационально устроены, в них есть место и для парящих башен, и для неосвещённых служебных тоннелей, и для обслуживающих роботов, снующих туда-сюда. Во многих городах построены атмосферные фабрики, предназначенные для биологических гостей и жителей.

Атмосфера планеты постоянно улетучивается, поэтому фабрики её восполняют и часто специализируются на создании «тяжёлого воздуха» или искусственных магнитосфер, которые сохраняют в самих городах и их окрестностях атмосферное давление, привычное для большинства гуманоидов из миров Соглашения.

Стремление, крупнейший город анацитов, известен всей солнечной системе как место, где находится Машинный суд — собрание идеально логичных роботов-судей, которые разрешают конфликты между жителями, помогают правящей сети ИИ, известной как Аналитическая Матрица, и поддерживают мир между фракциями на планете. Невзирая на возражения других планетарных правительств и даже самого Совета Соглашения, Машинный суд предлагает андроидам и другим механическим созданиям по всей системе право предстать перед судом, не боясь экстрадиции, даже если речь идёт о преступлениях, совершённых в других мирах. Благодаря честным приговорам и свободной от предрассудков оценке фактов Стремление широко известно как безопасное прибежище для всех искусственных созданий, поэтому в его районах, подходящих для биологических существ, живёт много андроидов.

Кроме того, Стремление считается важнейшим священным местом церкви Триединого. Именно здесь анациты создали и продолжают поддерживать нейросеть, охватывающую весь город. Эта сеть породила Эпоху, одну из трёх частей бога машин. В центре города расположен Собор Единения, представляющий собой три пересекающихся геодезических купола, а под ним находится огромная (и совершенно секретная) подземная фабрика, производящая потоковые маяки, которые священнослужители затем размещают в разных местах галактики.

КАСТРОВЕЛЬ

ДИКАРЬ

Диаметр: ×1

Масса: ×1

Гравитация: ×1

Атмосфера: обычная

День: 1 день. Год: ½ года

Жаркие и влажные джунгли и болота Кастровеля часто будоражимы бурями и приливами, а в их дебрях процветают необычайно разнообразные формы жизни — от огромных рептилоидных тварей до смертоносных плесневых бурь, способных поглотить целые поселения.

Из всего многообразия разумных рас, живущих на этом плодородном мире, выделяются прежде всего лашунты, эльфы и формиане. Эти три космополитичные цивилизации тесно связаны благодаря сети древних магических порталов, именуемых *аюдарами*.

С давних пор лашунты Кастровеля жили в независимых городах-государствах с разными формами правления, среди которых наиболее распространенным был выборной матриархат. В настоящее время правительства небольших городов часто подчинены корпоративным интересам региональных или межпланетных компаний, которые подкупают чиновников или строят независимые частные поселения. Несмотря на то, что благодаря развитию экономических связей пыл лашунтского национализма несколько поугас и уже почти не приводит к вооружённым столкновениям, граждане обеспокоены ростом промышленного шпионажа и вмешательства корпораций в общественную жизнь.

Среди городов-государств, всё ещё способных бороться на равных с властью корпораций, наиболее выдающимся является Куабарат, Сияющий бриллиант Западного моря — самый большой космический порт на планете. В здании Тройного дома леди Морана Кеш и её главный консорт, Грантэус, плетут тонкую паутину интриг, чтобы не допустить господства корпораций над планетой. Также значительной властью и влиянием обладают городские университеты, хранящие архивы ещё со времён до Разрыва. Они обучают лучших в системе исследователей, учёных и астронавигаторов. В архитектурном плане город представляет собой настоящее произведение искусства: его древние стены сделаны из сияющих дроблёных раковин, гармонично сочетающихся с современными элементами. Это ощущение вневременности и связи с долгой историей планеты наполняет сердца горожан гордостью, когда они слышат звуки тренировок, доносящиеся с Военных Дворов, споры студентов, добродушно дискутирующих на ступенях университета, или рокот и шипение приземляющихся звездолётов, которые почти заменили водные суда в Корабельном Пределе. Большинство гостей планеты прибывает в порт Куабарата, который связан порталами с другими крупными поселениями лашунт, например изолированным Лаубу Меса, Коменой

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

в Парящих скалах, Нерушимым Джабаском или Кандаресом, славящимся бесчисленными водопадами и открытой добычей трупиума на крутых обрывах.

Насекомоподобные формиане враждовали с лашунтами на протяжении тысячелетий, но подписание Соглашения и хрупкий мир, достигнутый при посредничестве ширренов, положили конец боевым действиям всего 30 лет назад. В наше время формианские ульи, называемые Колониями, работают сообща, возделывая землю и ведя торговлю с другими расами. При этом королевы каждого поселения подчиняются Владычице — идеальному образу, созданному во время исторического события — Встречи королев.

Самые длинные ходы формианских ульев могут тянуться на многие мили, периодически расширяясь и образуя рукотворные холмы с сотами, поэтому ориентироваться в них достаточно трудно (а завоевать их, как показала история, и вовсе невозможно).

Несмотря на воцарившийся мир, большинство эльфов, населяющих Совириан, во взглядах придерживаются традиционализма и ксенофобии и потому торгуют с чужаками только при крайней необходимости. Представителям других рас редко разрешается постоянное проживание на эльфийском континенте и практически воспрещается даже просто посещать Эл — испещрённую каналами столицу Совириана, управляемую Великими Домами, каждый из которых контролирует один из районов. Впрочем правители города регулярно нарушают пограничный режим: для выполнения тайных и трудных поручений обычно привлекаются иноземцы.

Бескрайние нетронутые просторы Кастровеля часто поражают гостей, привыкших к передовым технологиям лашунт, хотя для многих граждан этого мира богатство природы служит показателем просвещённого общества. Они считают, что поддержание природной среды необходимо для научного развития и продолжения эволюции, подарившей сознание им самим. Обильные ресурсы планеты должны добываться умеренно и возобновляться — так будет лучше для всех. Во имя этой цели и главные судоверфи, и наиболее вредные производства были перенесены на спутник планеты, Элиндрэ, безвоздушную каменистую луну. Конечно, различные виды опасной мегафауны, от горных угрей с фасеточными глазами до ядовитых неболовов, продолжают нападать на поселения Кастровеля, что порой приводит к «случайным» пожарам, выжигающим удалённые заповедники, но бдительность Ксеностражей чаще всего не позволяет ситуации выйти из-под контроля.

СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»

СВЯЗУЮЩЕЕ ЗВЕНО

Диаметр: 5 миль

Масса: ×1/100

Гравитация: ×1 (искусственная)

Атмосфера: обычная

День: 1 день (искусственный).
Год: 1 год

Станция «Авессалом» движется по прежней орбите Голариона и является главным пристанищем человечества, а также административным и торговым центром системы. Именно отсюда Совет Соглашения и его многочисленные делегаты со всех признанных миров-участников поддерживают хрупкое равновесие в системе и регулируют права собственности на новые открытые миры. Здесь же располагается штаб межпланетных сил охраны порядка — Блюстителей, головной офис корпорации «Абадар» на Материальном плане, архивы Звёздных искателей — отважных исследователей Вселенной и многое другое. Самой важной отличительной чертой космической станции является не её величественная и загадочная архитектура и не огромное количество проживающих на ней существ, а странный артефакт, находящийся под неусыпной охраной в самом сердце станции — легендарный *Звёздный Камень*. Он не только питает «Авессалом» энергией, но и служит мощнейшим гиперпространственным маяком — и даже жрецы Триединого не знают почему.

Звёздный Камень позволяет звездолётам быстро перемещаться к нему с любого расстояния, что сделало станцию удобным перевалочным пунктом для путешественников, возвращающихся из-за пределов солнечной системы.

Никто не ведает, кем была построена эта огромная станция и как она заняла орбиту Голариона, хотя точно известно, что её название связано с далёкой историей пропавшего мира. Искусственная гравитация создаёт постоянную силу тяжести в большинстве радиальных модулей станции и её высоких башен, и, если не учитывать отдельные районы, переоборудованные для нужд инопланетных граждан, большая её часть словно создана для того, чтобы обеспечивать комфорт людей. С другой стороны, соседствующие районы часто разительно отличаются культурой и условиями жизни, начиная с захудалых инженерных отсеков Искр и жилых резервуаров Затона, заканчивая лихими космическими барами Потокового тупика и автономными анклавами корпораций в Синей башне. В общем и целом, все деньги и власть сосредотачиваются вокруг огромного паркового купола, называемого Оком, тогда как бедняки прозябают на отшибе, в тесных, забитых механизмами трущобах Шипа. Неблагополучными районами (Железякой, Сливом и Трубопроводом) заправляют банды, влияние которых достигает высших кругов правительства через Гильдию синдиков. Это законодательный орган, который даёт каждому району право голоса в политике станции и избирает главного управляющего (или главу).

«Авессалом» окружён роем непристыкованных кораблей, находящихся здесь на временных или постоянных условиях. Они насмешливо именуются Армадой, хотя большинство из них не военные (охранный флот самой станции достаточно скромен, а в вопросах безопасности она полагается на Блюстителей и мощные стационарные орудия).

Армада — преимущественно корабли, принадлежащие тем, кто хочет пользоваться всеми благами жизни рядом со станцией, не обременяя себя при этом большинством её законов. Уступчивое правительство станции «Авессалом» смотрит на это сквозь пальцы, поскольку с существующими объёмами торговли даже чрезвычайно низких налогов достаточно для процветания.

Всё вышеописанное отнюдь не означает, что на станции царит полная гармония — из-за огромного количества противоречивых интересов обитателей «Авессалом» постоянно находится на грани хаоса.

Частные охранные компании ведут тайные войны с уличными бандами и группировками боевиков, инопланетные послы заключают непростые торговые соглашения, а исследователи с оружием отстаивают права на новые открытые миры. Одним из самых опасных объединений является недавно появившееся движение «За сильный Авессалом». Эта группировка убеждена, что *Звёздный Камень* принадлежит только расам Голариона как компенсация за утраченный родной мир, а другие либо должны платить непомерный налог, либо им вовсе должно быть запрещено пользоваться станцией как перевалочным пунктом. И хотя политическое крыло этого движения официально порицает ксенофобный терроризм её экстремистских частей, растущая сила группировки несёт в себе смертельную угрозу для правительства, основанного на межпланетном сотрудничестве.

Основные плюсы «Авессалома» — развитая торговля и политика, а также атмосфера равных возможностей, но есть и множество других. Арканамириум обучает одних из лучших техномантов в системе, а в прославленном Космонастыре можно постичь путь соляриона. Религиозные организации ищут новых последователей, агентство «Открытое око» предоставляет в наём детективов-экстрасенсов, общество Звёздных искателей снаряжает экспедиции — продолжать перечисление можно долго.

Эта бесконечная суета — признак того, что станция «Авессалом» — территория возможностей, где существа всех сортов получают шанс начать всё сначала.

АКИТОН

ПОЛЕ БРАНИ

Диаметр: ×1/2

Масса: ×1/12

Гравитация: ×1/3

Атмосфера: разрежённая

День: 24 часа 40 минут. **Год:** 2 года

Несмотря на близкое соседство со станцией «Авессалом» и выгодное положение четвёртой от Солнца планеты (с учётом пропавшего Голариона), Акитон — это умирающий мир. С самого образования системы так называемая Красная планета потеряла большую часть атмосферы и жидкой воды в результате застывания ядра, состоявшего из жидкого железа, и последовавшего за ним ослабления магнитосферы. Хотя угасание планеты идёт крайне медленно и она остаётся пригодной для жизни гуманоидов, все красоты природы, доступные местным жителям, ограничиваются каменистыми ущельями да медленно растущими пустынями. Вместе с планетой медленно умирает и её экономика.

До открытия гиперпространства Акитон был центром добычи, производства и сбыта тастерона — руды, использующейся при создании топлива для досветовых межпланетных путешествий. Когда появилась возможность перемещения через Поток и долгие перелёты в обычном пространстве стали менее нужны, спрос на тастерон упал. Экономические последствия этого упадка вылились в политические распри и гражданские конфликты по всей планете. Огромные космические баржи, которые некогда доставляли руду ко всем мирам Соглашения, ныне ржавеют в пустынях, и найти в них можно лишь бездомных и сборщиков утиля (как гуманоидных, так и не очень). Потомки бывших магнатов и выходцы из высшего общества сейчас переживают не лучшие времена. Они вынуждены охотиться на питающихся мусором хефаков, скрываться среди развалин заброшенных городов от летучих бивнекрылых норкас, трудиться в немногочисленных оставшихся шахтах или промышленных поселениях либо вступать в банды анархистов и воевать с племенами кочевников за территории на равнинах.

На нынешнем Акитоне нет централизованного правительства, а его холодные пустыни, пересохшие моря и бесплодные полярные ледяные шапки служат полем для бесконечных стычек и междоусобных войн между городами, кланами, корпорациями, племенами и представителями других миров. Это мир, где интересы бесчестных дельцов могут втянуть вас в сомнительные или откровенно нелегальные дела и куда преступники, беженцы и неудачники стремятся, чтобы избежать правосудия, спрятаться от врагов или попробовать начать всё сначала.

Самые известные поселения планеты — такие древние города, как Арл, известный страстью к кровавым видам спорта, Даза, наполовину заражённый радиацией Город атома, и Маро,

прославленная Тысяча огней — огромный вертикальный город, взбирающийся по склонам ущелья Эдайо. В этих пыльных и мерцающих мегаполисах всё ещё видна мечта Акитона о цивилизации и культуре — по меньшей мере, у богачей, которые сохранили власть над остатками шахт с тастероном и благосостояние с прошлых времён, а также выгодные контакты с инопланетными корпорациями и фабриками, производящими оружие, броню и корабельные запчасти. Большинству небольших поселений Акитона повезло куда меньше — это шахтёрские города, убогие трущобы или пограничные поселения, где жизнь дёшева, тяжела и коротка.

На Акитоне можно обнаружить представителей почти всех основных рас миров Соглашения, включая краснокожих людей, считающихся местными жителями, но самые известные коренные обитатели — это исоки. В отличие от многих сограждан, акитонские исоки процветают в скудных условиях планеты благодаря лихому нраву и предприимчивости. Они либо селятся в подземных лабиринтах под городами, либо кочуют в механизированных караванах. И хотя эти кочевники живут на отшибе, они непременно возвращаются в Сборище, огромный город-базар у подножья Ка, Небесного столпа, где при наличии средств можно найти всё, что угодно. Порядок в этом городе поддерживают призрачные хуланы. Очень часто исоки можно увидеть за штурвалом ветхих танкеров на воздушной подушке в окрестностях Зимних земель вокруг полюсов — они перевозят ледяные глыбы, вырубленные местными жителями, осторожно обходя стороной запретные зоны с загадочными инопланетными руинами.

Помимо исоки, на Акитоне живут и другие коренные расы. Четырёхрукие гиганты, шовады, когда-то почти доведённые до вымирания корпорациями, в последние годы пережили впечатляющее возрождение, поскольку экономический упадок обошёл традиционный уклад жителей пустынь стороной. Более того, из-за участия в непрекращающихся клановых битвах они востребованы в качестве наёмников и разведчиков. Созерцатели Ашока — полная противоположность шовадов. Это наделённые телекинезом создания с чахлыми слабыми телами и огромным пульсирующим мозгом, таящим в себе великий интеллект. Они постигают новые высоты в искусстве сверхъестественного и разгадывают эзотерические истины в легендарных Залах Мышления. Немного менее известны краснокожие ящероподобные икешти, которые в общем-то являются образцовыми гражданами, но в брачный период превращаются в буйных безумцев.

ВЕРЧЕС

РУБЕЖ

Диаметр: ×1

Масса: ×1

Гравитация: ×1

Атмосфера: обычная

День: —. Год: 3 года

Верчес находится в состоянии приливного захвата и постоянно обращён к Солнцу одной стороной, поэтому на нём нет смены дня и ночи — только светлая и тёмная стороны и атмосфера, способная лишь частично перераспределять получаемое от Солнца тепло. В выжженных пустынях Яркой стороны растут твёрдые, словно металл, растения и обитают животные с фотосинтезирующей кожей, а частично замёрзшие моря Тёмной стороны стали домом для хищников, белых нетопырей и опасных кровников, которые ловят жертву своими телами, чтобы воспользоваться её кровеносной системой. На границе между сторонами расположен пояс с умеренным климатом, где царят вечные сумерки. Эта зона, называемая Кольцом Наций, застроена сверкающими небоскрёбами, многолюдными космическими портами, прекрасно ухоженными (и головокружительно вертикальными) фермами-парками и опутана сетью сверхскоростных железных дорог.

Местные обитатели, вертани, очень похожи на людей, но они выше, их кожа способна изменять цвет, а полностью чёрные глаза напоминают мышиные. Вертани давно достигли невероятных высот в производстве киберимплантов, причиной тому отчасти послужила традиционная система каст. Издревле молодое поколение выбирает себе одну из трёх групп: Аугментированные — воины и искатели приключений, усовершенствовавшие тела с помощью технологий; Чистые, которые отказались от любых персональных аугментаций, но посвятили жизнь производству пищи, управлению и другим хозяйственным делам; и покрытые шрамами Божьи Сосуды, которые стали живыми воплощениями божеств и выжгли священные символы-посвящения на груди. Для обеспечения баланса каст Аугментированным и Божьим Сосудам разрешалось вступать в брак только с Чистыми. Хотя сейчас эта кастовая система считается устаревшей, так как большинство вертани в той или иной степени используют импланты и соблюдают традиции в лучшем случае на словах, многие всё же отдают ей должное как исторической причине, благодаря которой Верчес обладает передовыми технологиями имплантации.

Вертани не только первыми начали использовать киберимпланты, но и одними из первых полетели в космос. Они путешествовали между мирами на эфиролётах, внешне напоминающих дирижабли. С появлением потоковых технологий и развитием межпланетной торговли миры Соглашения смогли перенять друг у друга лучшее, но умения пилотов и межзвёздных исследователей вертани остаются легендарными, а их огромные судоверфи на «Небесной Пристани» — древнем геосинхронном спутнике, на который можно добраться с помощью космического лифта, — непревзойдёнными. Эфиролёты давно уже заменены

более современными аппаратами и переоборудованы под прогулочные корабли, но всё ещё являются признаком хорошего вкуса и высокого статуса среди элиты миров Соглашения, как и высокотехнологичные гоночные яхты марки «Грань».

Кольцо Наций управляет умеренным поясом Верчеса ещё со времён до Разрыва. Теоретически все страны на планете сохраняют независимость, но на практике власть принадлежит единому мировому правительству с представителями от каждой страны, которые участвуют в планетарной Большой Ассамблее. Успех подобной модели привёл к тому, что миры Соглашения позаимствовали и её структуру, и Блюстителей. И по сей день Верчес остаётся твёрдо убеждённым сторонником Соглашения, равно как и ближайшим союзником станции «Авессалом». Граждане Кольца Наций свободно перемещаются между странами. Местами Кольцо становится единым огромным городом, его небоскрёбы блестят на солнце, а более тёмные нижние уровни сияют неоном и магией.

Конечно, не все верчиты признают власть Большой Ассамблеи. За пределами умеренной зоны тут и там встречаются группы мятежников — от кочующих племён и выживающих в экстремальных условиях сект до преступных организаций и политических изгнанников. Эти сообщества отщепенцев собирательно называются Беззаконными королевствами и, как правило, игнорируются, если только не совершают набеги на граждан Кольца или принадлежащие Кольцу земли, например Солнечные Фермы (огромные солнечные электростанции на Яркой стороне) или выработки шелинийского льда на Тёмной стороне. Некоторые группы, как, например, помешанные на льде Аскеты Нара, живущие в замёрзшем монастыре под названием Твердыня Чистого Разума, ведут торговлю с гражданами Кольца, но наиболее уважаемые верчиты держатся подальше от жителей Яркой и Тёмной стороны — по крайней мере, официально.

Несмотря на высокую плотность населения и застройки в умеренном поясе, Верчес поразительно богат просторами неисследованных территорий. Даже обитатели Беззаконных королевств, живущие в опалённых солнцем хижинах или роющие туннели вглубь льда к богатым жизнью нижним морям, населяют лишь небольшую часть территории, не посягая на огромные просторы нетронутой природы и оставшиеся с незапамятных времён причудливые руины. Одно из самых странных сооружений — Квидель, Крепость Солнца — загадочный шпиль, возвышающийся в центре Яркой стороны и уходящий глубоко вниз в мантию планеты. Пока что ни одна экспедиция, отправленная внутрь этого сооружения, не вернулась обратно. Всё, что известно, — обрывки радиосообщений, рассказывающих о крылатых созданиях в его глубинах.

«ИДАРИ»

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Длина: 3 мили

Масса: менее ×1/100

Гравитация: ×1,5 (искусственная)

Атмосфера: обычная

День: 27 часов. **Год:** 4 года

Корабль-колония «Идари» — самый крупный из звездолётов, когда-либо созданных касатами. Он должен был обеспечивать жизнь целых поколений во время продолжительного полёта на досветовой скорости. Когда он добрался до точки назначения, Акитона, то оказалось, что эта планета перенаселена и слишком хорошо защищена от вторжения, поэтому корабль занял орбиту сразу за Верчесом и провозгласил себя миром Соглашения. Однако, в отличие от станции «Авессалом», «Идари» не особо жалует чужаков, поэтому его население составляют преимущественно касаты, которые управляют им в соответствии со своими традициями.

Огромные реакционные двигатели «Идари» не запускали десятилетиями, их энергия перенаправлена в Горнила — внушительный производственный сектор корабля, управляемый государством. Большая часть корабля — это огромный вращающийся цилиндр, Барабан, обеспечивающий искусственную гравитацию. Внутри него располагаются сверкающие города, обширные парки и стеклянные башни гидропонных ферм. Коридоры корабля всегда залиты дневным светом из солнечных коллекторов, установленных на повёрнутой к Солнцу стороне корпуса, хотя для многих обитателей 27-часовой день разделяется на 9-часовые рабочие смены. Через центр Барабана проходит Ось — труба с лифтами, в которой отсутствует гравитация, позволяя путешественникам быстро добраться до любой части Барабана, а также до мостика, боевых постов, инженерной части и других отсеков.

Управление кораблём осуществляет традиционный касатский Дуайенат — совет представителей, состоящий из наиболее уважаемых делегатов из разных сфер деятельности и профессий. Дуайены и их близкие родственники образуют что-то вроде аристократической верхушки касатского общества. Такие семьи обычно славятся достижениями в одной из отраслей, но статус дуайена не передаётся по наследству, а присуждается, иногда против воли потенциального кандидата — например, дуайены-исследователи редко радуются перспективе возврата домой к кабинетной работе. Мнение дуайенов учитывается при принятии правительственных решений, но их статус в совете и обществе определяется важностью их роли. В последние десятилетия эта практика принесла много проблем, потому что даже роль самого капитана, столь важная во время полёта корабля, постепенно теряет значимость.

Граждане «Идари» независимы и могут путешествовать и эмигрировать без ограничений, но для обслуживания корабля нужен большой экипаж, потому многие из обитателей «Идари» в той или иной степени работают на правительство.

Идарийцы, прожившие на корабле больше года и желающие участвовать в управлении колонией, должны пройти обучение на помощника экипажа. Эта роль обычно формальна и используется только при острой необходимости, большинство идарийцев числятся в запасе и имеют профессии, абсолютно не связанные с их званием и обучением. И профессиональные члены экипажа, и гражданские лица живут бок о бок в городах по всему Барабану.

Такие поселения называются Секторами — они компактны, но очень красивы, и каждый из них оформлен по-своему. При поездке по Оси можно с лёгкостью увидеть разницу между ними, проезжая мимо пересечённого реками Альмолара, заполненного храмами Бриспекса с остроконечными переливающимися крышами, плотно застроенного Хови, резервуарных ферм Месаканда и ещё множества других. Один из наиболее узнаваемых символов внутри Барабана — Шолар Адат, соборный шпиль в Бриспексе, достигающий почти самой Оси. Он играет роль кладбища, библиотеки и храма предков одновременно. Многие касаты записывают и хранят там воспоминания или отдают дань памяти ушедшим близким, но наиболее известен храм процессом под названием «адат».

Когда касата умирает на борту «Идари», его тело должно быть доставлено в систему переработки и разделено на полезные элементы.

Прежде чем это происходит, труп уносят в Шолар Адат, где облачённые в мантии служители-адата делают тонкий срез мозга умершего, консервируют его и добавляют в архивы храма. С помощью комплекса техномагических устройств эти образцы можно прочесть, чтобы увидеть краткие вспышки памяти усопшего. Иногда с их помощью можно связаться с его душой и задать ей вопросы.

Хотя это и весьма непросто, а доступ к душе, которая покинула тело менее ста лет назад, требует особого разрешения, многие адаты пребывают на стазисных ложах, подключённых к Сенсориуму корабля, и распутывают древние воспоминания, чтобы с помощью мудрости предков способствовать развитию общества.

ДИАСПОРА

ЗАТЕРЯННЫЕ

Диаметр: миллионы астероидов, каждый диаметром до 600 миль

Масса: общая ×2 (менее ×1/100 для каждого отдельного астероида)

Гравитация: варьируется

Атмосфера: особая

День: варьируется.
Год: варьируется

Огромный пояс астероидов, именуемый Диаспорой, возник, когда Близнецы (двойные планеты Дамиар и Иово) были уничтожены в результате неизвестной катастрофы тысячелетия тому назад, задолго до Разрыва. Осколки этих двух миров неспешно обращаются по новым орбитам, и, хотя в Диаспоре более миллиона небесных тел диаметром больше мили, все они находятся достаточно далеко друг от друга, поэтому редко сталкиваются. Большинство планетоидов — бесформенные куски камня или льда, хотя некоторые из них сохранили следы цивилизаций Дамиара и Иово. На одних гравитация (или технологические устройства) едва-едва удерживает разрежённую атмосферу, другие же совершенно лишены пригодных для дыхания газов. В пространстве между астероидами парит пыль, камни и металлические осколки, представляющие угрозу для звездолётов, проносящихся на высоких скоростях.

Но самое опасное здесь — обитатели Диаспоры. Контрабандисты и космические пираты, особенно Вольные капитаны с Расколотой Скалы, прячут на астероидах накопленные богатства. Некоторые оснащают тайники высокотехнологичной защитой, другие скрывают убежища прямо среди неприметных глыб. Многие планетоиды с залежами минералов и других ресурсов находятся в собственности добывающих компаний, из которых самыми известными являются звёздные цитадели дварфов, рьяно бросающихся в бой, защищая свои интересы. Вдобавок андроиды, называющие себя Отшельниками, недавно начали строительство собственного мира и стягивают астероиды воедино с помощью лучей захвата и гравитационных излучателей. Будущее покажет, удастся ли им это, но, по слухам, они относятся к работе с почти религиозным рвением и остро реагируют на любые помехи.

Не стоит забывать и о коренных жителях Диаспоры — саркезианах. Эти гуманоиды, предположительно, происходят от выходцев с исчезнувших двойных планет. Они эволюционировали и приспособились к жизни в тяжёлых условиях вакуума. Саркезиане способны неограниченно долго задерживать дыхание, что позволяет им парить между одинокими астероидами на крыльях из чистой энергии, раскинутых невероятно широко, чтобы улавливать солнечный ветер. За эту особенность саркезиан иногда называют «ангелами» — и в насмешку, и с восхищением. Они владеют несколькими терраформированными мирами-колыбелями внутри пояса, где могут отдыхать и спокойно растить детей. Саркезиане обычно миролюбивы, но не могут забыть старой вражды с Эоксом, который винят

в разрушении своих миров. Как и многие соседи, саркезиане отправляют делегатов в Совет Соглашения для представления своих интересов, хотя у них нет общего правительства, которое бы позволило им получить статус полноценного мира Соглашения, а не протектората — причиной этого служат их либертарианские взгляды: саркезиане довольствуются тем, что имеют, и позволяют другим жить так же.

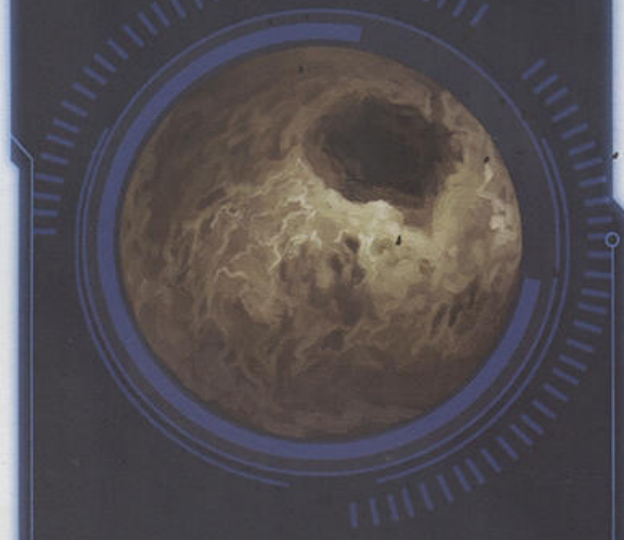
Самое большое небесное тело Диаспоры — Нисида, диаметр которой составляет 600 миль. Этот планетоид покрыт коркой льда и состоит в основном из пресной воды, в которой полно хищников, унёсших жизни бесчисленного множества потенциальных колонистов. В перевёрнутых поселениях-куполах, закреплённых на нижней поверхности льда, обитает лишь небольшое количество саркезиан. Жители этих маленьких анклавов всегда начеку и готовы в любой момент бросить дома и перебраться в укрепления на поверхности в случае нападения из глубин. Воды Нисиды являются истоком Межречья, необычного водного пути, окружённого атмосферой и удерживаемого цилиндрическим энергетическим полем. Межречье проходит через Диаспору, соединяя между собой многие астероиды и миры-колыбели. Раньше Межречье широко использовалось, позволяя быстро перемещаться по поясу астероидов, но сейчас его воды потемнели, а моряки стали рассказывать о жестоких атаках невиданных созданий. Движение по реке резко сократилось со времён появления этих «диаспорских змеев», а некоторые учёные заметили, что и изменение цвета воды, и нападения совпали ещё с одним необъяснимым событием: Нисида начала медленно увеличиваться в размерах.

Одним из самых известных мест Диаспоры является Дом Пустоты — загадочный монастырь-астероид, в котором живут монахи, облачённые в чёрные одеяния и не желающие рассказывать о своих целях. На другой стороне пояса расположен ныне пустующий полый астероид, прозванный Воющим Камнем. Давным-давно в нём были пробурены многие мили звукоизолированных тоннелей, в которых сначала организовали карантинную зону для жертв, поражённых неким ужасным безумием, а позже — исправительную колонию для преступников, но в какой-то момент во время Разрыва все обитатели бесследно пропали.

До сих пор ни одна попытка заново заселить астероид не увенчалась успехом — все, кто оставался там дольше чем на несколько дней, жаловались на ужасные ночные кошмары и видения искривлённых фигур в жёлтых лохмотьях.

ЭОКС

МЕРТВЕЦ



Диаметр: ×2/3

Масса: ×4/9

Гравитация: ×1

Атмосфера: токсичная и разрежённая

День: 30 дней. **Год:** 5 лет

Задолго до Разрыва и наступления эры космических полётов жители других планет системы Голариона заметили ретроградное движение Эокса по орбите в небесах своих миров, и их охватил страх, который оказался пророческим.

Когда-то давным-давно Эокс был процветающим миром, а населяли его элебриане, очень похожие на людей. Они были одарены и в области магии, и в области технологий, став настолько высокомерными и уверенными в своей силе, что решили уничтожить соседние планеты, которые отказывались признавать их превосходство. Согласно известной легенде, их первая попытка нападения на миры-Близнецы увенчалась успехом. Миры были расколоты на множество частей и превратились в то, что сейчас называется Диаспорой. Чудовищная отдача оружия элебриан спалила всю атмосферу Эокса и проделала дыру в коре планеты, что полностью разрушило экосистему и дотла выжгло города. Всего несколько тысяч жителей спаслись в магических бункерах и герметичных убежищах глубоко под землёй. Ввиду небольшого количества выживших и распространённого бесплодия из-за высокого уровня радиации возрождение общества обычными методами оказалось невозможным. Именно поэтому самые сильные заклинатели Эокса и занялись некромантией, увидев в ней шанс на продолжение господства в мире, неспособном поддерживать обычную жизнь. Они стали первыми костяными старейшинами, и некоторые из них продолжают править и по сей день.

Современный Эокс остаётся негостеприимным местом для большинства живых существ: его атмосфера токсичная и разреженная, а области с высокой радиацией и буйствующей магией никак не отмечены, хоть и встречаются повсеместно. Некоторым растениям удалось выжить, и они борются за существование, питаясь радиацией или жаром и химическими продуктами извержений вулканов, покрывающих израненную планету. В эоксийских пустошах встречаются причудливые, но живые создания: высасывающие душу элликоты, прозрачные стеклянные змеи или полчища полуразумных личинок, копошащиеся в горячих серных источниках. Тем не менее большая часть населяющих планету существ — нежить. Костяные старейшины железной хваткой управляют оставшимися городами планеты и собственными цитаделями, считая земли между ними скорее полосой обороны: эти бесплодные пустоши кишат толпами голодной нежити — от омерзительных упырей до скелетоподобных тварей. Более разумная нежить (обычные

граждане Эокса) проживает в немногих современных городах планеты, самые большие из которых стоят на границах между землями старейшин.

В политическом плане Эокс разделён на отдельные феоды, каждым из которых владеет какой-либо костяной старейшина. Этим титулом обладают только самые влиятельные элебриане, наделённые огромной магической силой. Старейшина имеет абсолютную власть над тысячами вассалов, как разумных, так и чудовищных. Несмотря на постоянные междоусобные войны и конфликты, все старейшины выступают единым фронтом перед остальными мирами Соглашения. Вопреки расхожему мнению, они не столько злы, сколько аморальны и прагматичны. Например, после многолетних нападений на другие миры Эокс был одним из первых, кто поддержал создание Соглашения, несмотря на то, что в результате планета утратила ощутимую часть вооружённых сил. Многие военные Эокса дезертировали и создали якобы независимый (по официальным данным) Флот мертвецов. Другие миры подозревают, что Эокс сохраняет тайные связи с этим легионом убийц (подробнее об этом см. на стр. 472). В настоящее время главной защитой Эокса служит древний военный спутник «Страж» — орбитальная защитная платформа, способная уничтожить любой представляющий угрозу корабль недалеко от орбиты планеты.

Эокс малопригоден для комфортного пребывания живых, но его посещает изрядное количество путешественников. Некоторые прибывают в поисках некротрансплантов — частей нежити, которые используются для аугментации и зачастую обходятся дешевле киберимплантов. Другие желают стать нежитью, чтобы продлить своё существование, и обязуются прослужить несколько веков по договору в обмен на бессмертные неживые тела.

Кроме того, на Эокс нередко заглядывают торговцы телами, привозящие мудрецам подходящие для оживления трупы, чтобы восстановить население. Планету посещают и самые обычные путешественники: консультанты корпораций, инженеры, финансисты, учёные-маги и представители других межпланетных профессий. Некоторые искатели славы стремятся побывать на смертельных играх в Чертогах Живых — подземном городе, созданном специально для живых существ, откуда жестокие соревнования и реалити-шоу транслируются на все миры Соглашения.

ТРИАКС

СКИТАЛЕЦ

Диаметр: ×1

Масса: ×1

Гравитация: ×1

Атмосфера: обычная

День: 1 день. **Год:** 317 лет

Триакс движется по причудливой вытянутой орбите необъяснимо медленно и порой подходит к Солнцу даже ближе Кастровеля, что обеспечивает планете тропический климат в летнее время, однако зимой, когда мир удаляется далеко за орбиты газовых гигантов, он становится суровым и морозным. Этот цикл занимает 317 лет по стандартному времени Соглашения. Целые поколения рождаются и умирают в течение одного времени года, а флора и фауна разделена на две отдельные экосистемы, каждая из которых впадает в спячку в один из сезонов. Среди существ, приспособившихся к обоим временам года, наиболее выделяются рифориане, у которых зимой отрастает густая белая шерсть, а глаза сужаются для защиты от снежной слепоты, а летом кожа становится гладкой и смуглой. С открытием космических полётов такая адаптация утратила своё значение для выживания, но рифорианская биология всё ещё необъяснимо связана с планетой, которая сейчас скована объятиями долгой зимы. Рифориане, рождённые за пределами планеты, обычно сохраняют зимнюю форму, но некоторые из них начали использовать магию и генную инженерию, чтобы пораньше измениться, хотя причины и биология процесса всё ещё не изучены.

Неотъемлемой частью истории Триакса являются напряжённые отношения между гуманоидами и драконами. На протяжении тысячелетий разрозненные народы гуманоидов из Союзных территорий сражались с обитателями Драконьих земель, пребывающими под властью драконов. Между двумя воюющими континентами был стратегически важный перешеек — Предел Небесного пламени. Со стороны Союзных территорий он охранялся легионом рифориан, связанных узами дружбы с ездовыми разумными драконоидами. Ситуация изменилась после заключения Соглашения, когда злые в большинстве своём драконы, населяющие Драконьи земли, поняли преимущества членства в Соглашении и торговли с другими мирами, и активные стычки прекратились. В наше время гуманоиды по-прежнему остаются гражданами второго сорта в Драконьих землях, но их хозяева всё же предпочитают хитрые политические уловки открытому противостоянию, причём многие драконы тайно выступают инвесторами крупных корпораций. Тем временем большинство народов Союзных территорий перестали видеть смысл в единстве. Сегодня такие земли, как воинственная Камора, где каждый гражданин вооружён, соперничают по значимости с такими странами, как Зо, где космические полёты являются чуть ли не государственной религией, или Прейта, Рай учёных, где в многочисленных университетах техномanты борются между собой за прибыльные контракты с корпорациями. В то время как большинство государств процветают в условиях новых межпланетных отношений, некоторые отказались полностью меняться и всё ещё придерживаются старых традиций.

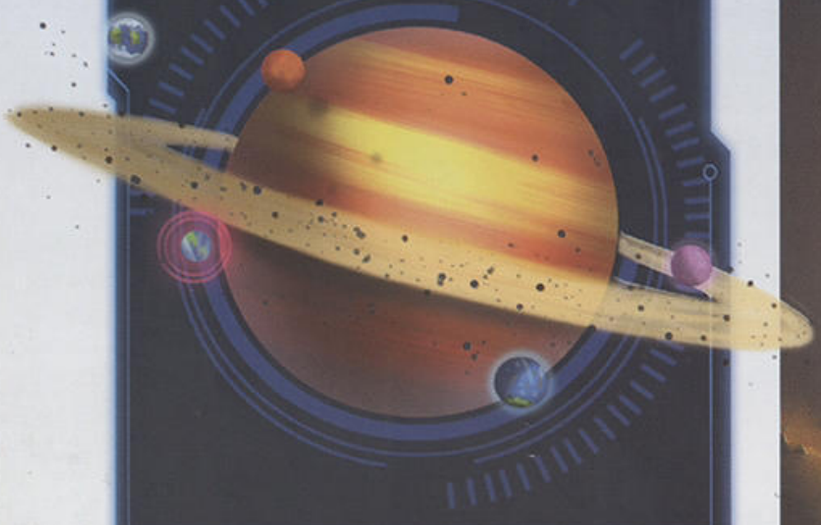
Самый известный из них, город-крепость Айлок, обстреливает каждый звездолёт, осмелившийся пересечь его воздушные границы. Все, кто хочет торговать с ним или нанести визит его правителям, должны прибыть туда по земле, прорываясь сквозь усеянные ледяными обломками и ловушками равнины и орды шерстистых насекомоподобных тварей, разведённых специально для защиты. Такая политика сильно подорвала благосостояние и экономику города, но тем не менее правящая верхушка утверждает, что это единственный способ избежать окончательного уничтожения культуры захватчиками — мирами Соглашения.

Несмотря на единичные протесты обособленных поселений вроде Айлока, Соглашение было подписано, и этот факт кардинально изменил жизнь в Пределе Небесного пламени. С установлением мира (пусть и хрупкого) между драконами и гуманоидами, а также с появлением космических перелётов, сделавших конфликты планетарного масштаба незначительными, известный Драконий легион остался не у дел. Его лидеры не сдались и обратили взор к звёздам. Сегодня перерождённый Легион Небесного пламени превратился в элитную организацию наёмников, славящуюся твёрдыми моральными принципами. Она оказывает охранные услуги добропорядочным колонистам и корпорациям, которые работают за пределами солнечной системы (и, соответственно, вне юрисдикции Блюстителей). В наши дни атмосферные полёты на драконоидах случаются крайне редко, и многие семьи драконоидов, отправившиеся к звёздам, решили прибегнуть к генной инженерии, чтобы уменьшить размеры и лучше помещаться в узких коридорах космических станций и звездолётов. Благодаря почти телепатической связи с партнёрами ни один гуманоид из Легиона даже помыслить не может о том, чтобы управлять боевым звездолётом без второго пилота-драконоида.

За пределами Союзных территорий находится континент Нинг, долгое время бывший отрезанным от других стран огромным Сефорийским морем, — заметное исключение среди преобладающей культуры Триакса. Нинг, как и консервативный Айлок, отказался признавать власть Соглашения, но пошёл по пути прогресса и стал пристанищем для корпораций, преступников и всех тех, кто стремится избежать власти Соглашения. Нинг, тем не менее, установил свои законы. Его население просто помешано на чести и статусе — ценностях, которые привлекают туда много касат и весков, а его верхушка под предводительством Бессмертного Сюзерена бережёт граждан от опасностей — как внутренних, так и внешних. В культурном плане Нинг наиболее известен своими «укара» или «цветами битвы» — проворными воинами с бесполой внешностью, часто выбирающими стезю солярионов. Они состязаются в превращённой в шоу ритуальной битве, победитель которой становится известен по всей системе.

ЛИАВАРА

СНОВИДЕЦ



Диаметр: ×10

Масса: ×100

Гравитация: ×1 (на «поверхности»)

Атмосфера: особая

День: 10 часов. **Год:** 12 лет

Помимо нескольких больших обитаемых лун, этот газовый гигант персикового цвета обладает заметной системой пылевых колец и бесчисленным количеством крошечных спутников. В кольцах обитают огромные ома, космические киты, которые при помощи энергетических усов отсеивают из пыли питательные вещества. Внизу в облачном слое планеты парит сложная экосистема, содержащая в себе не только воздушные растения и гигантские бактерии, но и высших хищников — смертоносные стаи кеджи или пользующихся дурной славой тареначки, перемещение которых можно заметить только по колебаниям газа вокруг них. По мере спуска в более плотные слои атмосферы хищники увеличиваются в размерах, а по виду всё больше напоминают рыб. Они ловят жертву вампирскими щупальцами, затягивают в магические поля или опутывают покрытыми кислотой сетями. Многие создания из верхних слоёв откладывают наполненные газом яйца вниз, туда, где они рано или поздно достигают глубины нейтральной плавучести и созревают в условиях жары и повышенного давления вдали от хищников.

В газообразных просторах парят Сновидцы — наиболее известные и непонятные разумные обитатели Лиавары. Они почти идентичны аморфным барату с соседней Бреседы, но лишены коллективистской культуры и возможности объединять сознания. Вместо этого они устремляются в небеса, где и происходит их сложное общение, по большей части непонятное для чужаков. Легенда барату гласит, что Сновидцы изначально прибыли с Бреседы, чтобы колонизировать тогда ещё незаселённый мир, и в скором времени деградировали (или эволюционировали) до состояния, которое можно назвать либо просветлённым, либо одичалым. Сновидцев мало интересует чужая культура, а экономика или управление для них и вовсе пустой звук. Они наиболее известны пророческими песнями, предсказывающими грядущее великое или ужасное событие, — для Сновидцев между подобным нет разницы.

Учитывая относительный недостаток цивилизации, Лиавара давно могла бы быть захвачена другими расами, но барату твёрдо настояли на неприкосновенности планеты и её статусе заповедника для этих псевдосвященных созданий. Хотя Лиавара официально и не является членом Соглашения (в отличие от многих её лун), фактически она — протекторат, подконтрольный исключительно Бреседе, которая бдительно следит за разрабатываемыми гуманоидами месторождениями газа и парящими городами-платформами, которым позволено там находиться. Несмотря на то, что большинство газов, из которых состоит планета, довольно обычны, как водород и гелий, здесь

накапливаются и редкие газы. Среди них, например, метастерий (который используется в различных процессах мутаций и генной инженерии) или усиливающий магию таумоген, применяемый как при создании магических предметов, так и в качестве стимулятора для техномантов (запрещённого из-за разрушающих психику побочных эффектов). Многие исследователи убеждены, что в глубоких слоях планеты есть ещё более уникальные и ценные соединения и организмы, и, несмотря на опасные условия и строгие запреты наблюдателей с Бреседы, многие корпорации продолжают тайно снаряжать крайне рискованные из-за вынужденной секретности экспедиции в глубины.

Независимые луны Лиавары более гостеприимны, чем сама планета. Наиболее выдающаяся из них — густонаселённый Арканен, который постепенно теряет свою атмосферу, но снова восполняет её каждый год, когда благодаря причудливой форме орбиты проходит сквозь верхние слои атмосферы Лиавары. При этом между двумя мирами бушуют опаснейшие штормы, сопровождаемые огромными разрядами молний, которые местные учёные и заклинатели научились обуздывать. Согласно проведённым исследованиям, подобная орбита противоречит всем физическим законам и не могла возникнуть естественным путём, из-за чего многие убеждены, что луна была специально построена в качестве источника энергии, но для чего предназначался этот огромный генератор — неведомо.

После Арканена наиболее цивилизованной луной можно назвать Осоро, мир высокогорных поселений, расположенных над морями ядовитого газа, который создают джунгли. Между обитаемыми территориями парят глайдеры, работающие на солнечной энергии, а защищённые от воздействия атмосферы суда ныряют в бушующие облака, чтобы изучить руины утраченной эры.

Неподалёку за Осоро находится густонаселённый Нчак — мир членистоногих, управляемый философскими червями и смертным воплощением Хайлакс, ставший религиозной и туристической меккой для многих ширренов.

Куда менее популярным является Мелос — загадочный мир, чьё население исчезло во время явления, которое с равной вероятностью могло быть как религиозным перерождением, так и куда более зловещим событием. Несмотря на это, он крайне ценен для археологов и мародёров.

Доступ в изолированный Халлас был полностью закрыт ещё до Разрыва во избежание случайного контакта с местными сверхразвитыми энергетическими созданиями, способными взорвать мозг неподготовленных туристов чрезмерным воздействием.

БРЕСЕДА

КОЛЫБЕЛЬ

Диаметр: ×11

Масса: ×320

Гравитация: ×2,5 (на «поверхности»)

Атмосфера: особая

День: 6 дней. **Год:** 30 лет

Бреседа, самый большой газовый гигант в системе — постоянно клокочущая масса голубых и фиолетовых грозовых облаков. Сквозь эти бури и стаи малых форм жизни пролетают объёмные барату, представители самой развитой местной расы, которых иногда называют бреседианами или, оскорбительно, «летунами». Из-за прозрачных тел они походят на длинных медуз или дирижабли, а их повороты и нырки создают впечатление, что они — странные птицы или дельфины. На самом деле барату — высокоразумные любопытные создания с необычным коллективным подходом к выживанию. Когда барату сталкивается с задачей, которую не может решить самостоятельно, он временно сливается с другими барату, образуя уникальное коллективное существо, гораздо более сильное и умное, чем любая из его составляющих. Как только необходимость отпадает, барату снова разъединяются.

Из-за малого количества металла на планете барату обладают исключительно биологическими технологиями. Они легко могут изменять форму и выращивать новые приспособления за считанные секунды — например, защитить свои тела твёрдой оболочкой или создать дополнительные конечности. Кроме того, способности барату к изменению генов позволяют им создавать и порождать живые инструменты на основе только собственных тел, будь то специально созданные вирусы или полуразумные расы слуг. Некоторые из лучших биотехнологий во всей системе были разработаны на Бреседе, в парящих городах-арклогиях, где трудятся выходцы из других миров, либо на местных предприятиях, например в корпорации «Сопет», которая фактически представляет собой разумное существо, состоящее из тысяч барату.

Мирное и свободолюбивое общество барату не нуждается в правительстве, но они усвоили, что во избежание эксцессов жители других миров должны придерживаться определённых правил. Для этого было создано Слияние — сущность с невероятным интеллектом, созданная из барату, которые ощущают практически религиозную тягу к труду на благо общества. Слияние устанавливает правила для гостей Бреседы и следит за их соблюдением. При необходимости Слияние порождает специально созданных представителей и контролёров, оснащая их патентованными биоимплантами, позволяющими поддерживать связь со Слиянием на любом расстоянии и в реальном времени. Ради доступа к такой технологии корпорации готовы пойти даже на убийство — многие так и поступили, — но алгоритм самоуничтожения, внедрённый в так называемых Агентов Слияния, а также возможность ответных действий со стороны руководящей сущности Бреседы отпугнули большинство жадных до технологий исследователей.

Бреседу иногда называют Колыбелью — своим прозвищем она обязана десяткам лун, некоторые из которых достаточно велики, чтобы являться самостоятельными планетами. Многие луны обитаемы, но изучены лишь некоторые из них, а остальные почти не исследовались.

Покрытый слоем льда водный мир Кало-Махой — самая промышленно развитая луна Бреседы, а её жители, глубоководные кало, имеют собственных представителей в Совете Соглашения. Хотя расы, дышащие воздухом, часто не хотят спускаться в глубины холодных морей, а на поверхности расположено много космических портов и контактных центров, кало изо всех сил стараются сделать мир гостеприимнее. Кало обитают в органических городах возле геотермальных источников и являются основоположниками всех новых течений в области искусства и высокой моды.

Засушливые леса Мараты, напротив, являются предметом многих антропологических споров, потому что племена семиполых маракоев совершили скачок от каменных инструментов до космоплавания всего за несколько поколений. Некоторые традиционалисты из правительства маракоев при содействии активистов из других рас утверждают, что из-за космического глобализма шерстистые гуманоиды теряют культуру и основополагающее право развиваться в собственном темпе, однако большинство маракоев возмутило возможное ограничение свободного доступа к мирам Соглашения, и они стали массово переселяться на другие планеты системы.

Покрытый кристаллами Дикон населяют кремниевые формы жизни, из которых особенно выделяются уроги, гениальные математики. Эти кристаллические существа размером с быка скользят по поверхности с помощью жгутиков и электромагнитных полей и поглощают солнечный свет сквозь панцирь. Уроги иногда работают штурманами звездолётов, техномантами или физиками.

Только самые отчаянные или осуждённые попадают на снискавшие дурную славу «смертельные луны» Бреседы, коих великое множество. На радиоактивном Тисте, к примеру, незащищённая плоть, погружённая в местную реку, облезает с костей за секунды. Несмотря на это, туда постоянно отправляются экипажи, чтобы добывать минералы, изучать уникальную животную жизнь или искать магическую броню, которую почему-то выбрасывают местные гуманоиды, поглощающие свет и редко попадающиеся на глаза. В то же время на нагретом приливными силами Варосе элементалисты усмиряют силу вулканов и добывают уникальные драгоценные камни, которые формируются только в мантии этой луны.

АПОСТЭ

ПОСЛАННИК

Диаметр: ×1/5

Масса: ×1/250

Гравитация: ×1/10

Атмосфера: обычная или отсутствует

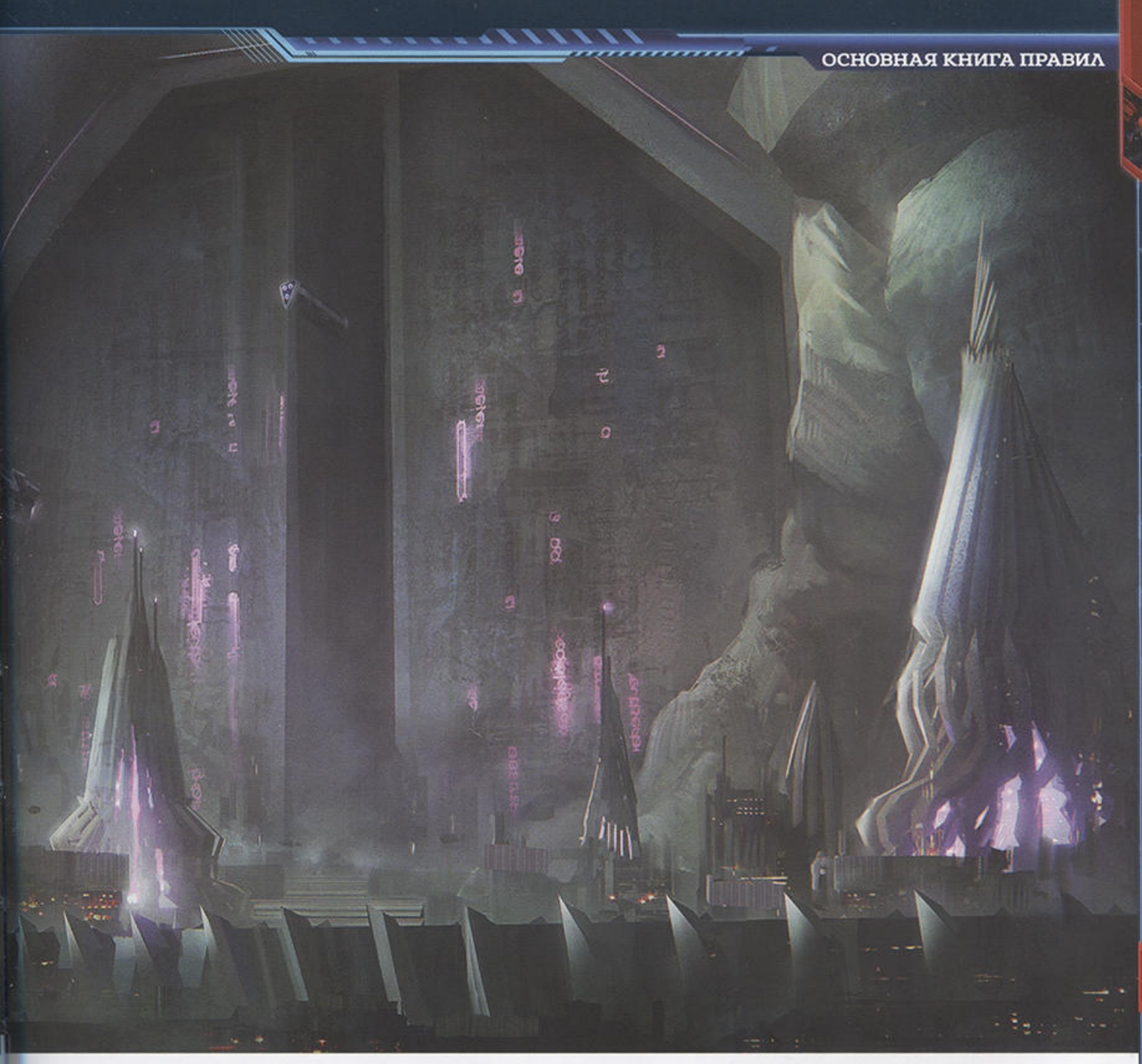
День: 7 дней. **Год:** 243 года

Апостэ — каменистый планетоид, который гораздо меньше большинства миров Соглашения. Его орбита сильно отклоняется от плоскости эклиптики и почти перпендикулярна орбите станции «Авессалом». Эти факты говорят в пользу распространённой теории, что планетоид появился где-то вне системы и был притянут на орбиту Солнца за тысячи лет до Разрыва. Остаётся лишь гадать, был ли он направлен сюда намеренно или прибыл в результате случайности.

В немногих уцелевших записях тех, кто побывал на планетоиде до Разрыва, описывается пустынная, безвоздушная поверхность и лабиринт наполненных атмосферой гротов и туннелей, пронизывающих породу планеты до самого ядра. Многие из пещер были пусты, но в других были обнаружены неразрушимые двери, всё ещё гудевшие древние машины, находящиеся в спячке создания разных инопланетных видов и хранилища с передовыми технологиями и оружием. Несколько команд исследователей изучали Апостэ ещё до Разрыва и вступили в контакт с ныне вымершей расой айли, жившей в туннелях, но ни одна группа из других миров не основала постоянного поселения на планетоиде, который большинство считали неким древним кораблём поколений или иной автономной средой обитания. Странно, что ничто в архивах не указывает на то, что айли знали хоть что-нибудь о своём происхождении, поэтому согласно одной из теорий они либо вырождались среди звёзд на протяжении тысячелетий, либо были рабами или расой слуг, которые пережили своих хозяев.

Никто не знает наверняка, что привело к полному вымиранию айли, но с окончания Разрыва Апостэ преимущественно пребывает под контролем нескольких могущественных домов дроу — эльфов с фиолетовой кожей, которые отреклись от собратьев с Кастровеля и поклоняются могущественным демонам. Как и когда дроу впервые попали в этот мир, остаётся тайной, канувшей в Разрыв, но многие убеждены, что дроу сбежали сюда незадолго до исчезновения Голариона, ведомые демоническими покровителями в искажённой пародии на древний исход эльфов.

Сегодня, несмотря на многовековые попытки расширить владения и увеличить численность населения, дроу всё ещё удерживают лишь частичный контроль над внутренней частью планеты-корабля, а их влияние на пустынной поверхности ограничено единственным большим городом рядом с одной из огромных дверей, ведущих внутрь скалы. Однако



даже этого, вкупе с сильной экономикой, оказалось достаточно для провозглашения Апостэ их родным миром и для подписания Соглашения, несмотря на громкие протесты эльфов Кастровеля.

Дома дроу, подобно костяным старейшинам Эокса, не образуют единое правительство, а собираются лишь для того, чтобы избрать послов, как того требует Соглашение.

Каждый дом дроу действует независимо, обычно управляя семейной корпорацией, чаще всего занимающейся различного рода вооружением. Особое внимание уделяется изобретению новых технологий или их реконструкции из инопланетных объектов, обнаруженных археологическими экспедициями внутрь Апостэ.

Орки, полуорки и другие расы, живущие в поселениях дроу, являются в лучшем случае гражданами второго сорта без права голоса в вопросах политики. Их используют в качестве рабочих или как пушечное мясо в ходе подземных операций, когда нужно вломиться в запечатанные пещеры в поисках легендарного Арсенала или Обители Жизни.

Наиболее влиятельный дом Апостэ — дом Цейцерер, создавший самую широкую и успешную сеть по торговле оружием. Дом Цейцерер контролирует Врата Ночи – крупнейший город на поверхности планетоида и единственную известную точку входа внутрь Апостэ. Все другие огромные двери, встроенные в поверхность планеты, заперты и неразрушимы. Как и в любом крупном космопорте, здесь легко можно купить любое оружие – от винтовки до корабельного орудия, нанять военный отряд орков или полуорков или вживить в тело искажающие плоть аугментации.

Помимо поиска инопланетных технологий в подземельях планеты (по официальному разрешению дроу или проскользнув мимо охраны), гости планеты часто посещают Врата Ночи, чтобы изучить одноимённую арку в центре города. Эти врата очень похожи на те, что соединяют многие из миров системы (функционирующее кольцо подобных порталов в городе позволяет переместиться во многие другие миры Соглашения). Они покрыты символами, которые до сих пор никто не смог расшифровать. Врата активируются спонтанно, редко и на разные по продолжительности интервалы времени, открывая портал в неизвестные места. Пока что ни одна из групп, ушедших сквозь эти недолговечные порталы, не вернулась назад.

ОКТУРН

ЧУЖАК

Диаметр: варьируется

Масса: ×2

Гравитация: ×2

Атмосфера: токсичная

День: варьируется. **Год:** 500 лет

Зловещий мир Октурна, прозванного Чужаком, остаётся загадкой даже после веков межпланетных путешествий. Результаты визуальных наблюдений за планетой, полученные разными исследователями, значительно расходятся. Даже диаметр Октурна и период его обращения вокруг своей оси колеблются в широком диапазоне случайным образом. Большинство миров Соглашения придерживается гипотезы, что Октурн вовсе не планета, а живое существо — огромный эмбрион или яйцо, из которого однажды вылупится богоподобное создание, обладающее невиданной космической силой, — один из Великих Древних.

Октурн — самая далёкая планета от Солнца. Он не участвовал в подписании Соглашения и был вынужденно включён в число протекторатов исключительно из-за близости. Эта странная болезненная планета скрыта под толщей ядовитых облаков и искажает реальность самим фактом своего существования, подвергая смертельной опасности каждое живое существо, которое приближается к ней. Тем не менее Октурн обитаем. Его поверхность — поле битвы между культами Древних, стремящимися взрастить нового бога, и силами Чёрного Доминиона, желающего поработить и подчинить себе зарождающегося Великого Древнего для воплощения зловещих замыслов.

Самое известное поселение Октурна — Чёрная Цитадель, где расположена Пирамида Чёрного фараона, самый большой храм Ньярлатхотепа в мирах Соглашения. Когда-то Цитадель была нейтральной территорией для служителей культа Древних и Доминиона, но в какой-то момент во время Разрыва это напряжённое перемирие превратилось в открытый конфликт, и сегодня в Чёрной Цитадели сосредоточены военные силы последователей Древних. Кроме того, там обитает загадочная сущность, король Карсай, которого можно считать правителем планеты и чья истинная форма и природа остаются неизвестными. Карсай — бесспорный лидер культов Древних и правит Чёрной Цитаделью на протяжении тысячелетий, поэтому некоторые считают его аватаром или вестником самого Ньярлатхотепа. Тот факт, что Карсай обеспечивает защиту Октурна (и, соответственно, миров Соглашения) от нападений Чёрного Доминиона, а также то, что он — относительно разумное существо, с которым можно иметь дело, на планете, во всём остальном не поддающейся пониманию, является главной причиной вынужденного принятия этого мира в качестве протектората Соглашения. В популярной культуре Карсай изображается в образе антигероя, дьявольски красивого и мятежного божка, защищающего миры Соглашения от немыслимого ужаса, что

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

существенно увеличило число последователей Ньярлатхотепа и Внешних богов в мирах Соглашения.

Пространство вокруг Октурна засорено старыми кораблями, которые, предположительно, были направлены сюда мирами системы Голариона, чтобы нейтрализовать планету во время Разрыва. И хотя прилетающим сейчас звездолётам иногда разрешается приземляться на Октурн в целости и сохранности, эти искорёженные, сводящие с ума исполины по-прежнему служат предупреждением для всех, кто задумает зачистить или колонизировать дышащие берега Октурна. Миры Соглашения, неспособные избавить соседний участок космоса от подобных опасностей, вынуждены поддерживать с планетой формальные связи.

Поверхность Октурна — это нездоровая, органическая местность, где почва похожа на плоть, а горы — на опухоли, пронизанные толстыми венами, наполненными чёрным ихором, который действует как психотропный наркотик на многих местных существ, особенно на суетливых орокоранов, вытягивающих его комариными хоботками. Рельеф местности может измениться во мгновение ока, из-за чего гостям планеты может казаться, что они пребывают в каком-то сне. Вот они идут через грибные леса или бредут по краю похожего на сфинктер каньона и вдруг внезапно оказываются в монастыре ихорного лорда или у подножия сияющих башен с заброшенными, но ещё пульсирующими полуживыми механизмами. Вдыхание местного токсичного жёлто-зелёного воздуха только усугубляет ситуацию, так как он содержит бесчисленное множество наркотиков, мутагенов и ядов.

Поселения Октурна — редкие и обычно изолированные сообщества местных созданий или служителей культа Внешних богов, прячущиеся за мощными оборонительными сооружениями или внутри населённых призраками рассыпающихся органических строений из забытых времён. Нападения Чёрного Доминиона здесь не редкость, и визжащие орды пожирателей мозгов либо высаживаются на поверхность планеты в одноразовых десантных капсулах, либо вылезают из её плоти подобно личинкам оводов, внезапно и бездумно атакуя любое встреченное существо. Самое крупное после Чёрной Цитадели поселение — это Амниек, цилиндрический город-башня у подножия похожей на полип горы, называемой Набухшим Чревом. Согласно Повитухам, тринадцати облачённым в рясы заклинательницам и правительницам города, Октурн уже на сносях, несмотря на то, что сам ещё не родился, а их гора в форме яйца однажды лопнет, выпустив дитя Октурна во Вселенную. Когда это произойдёт, они будут рядом, чтобы принять его тёмные дары.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ МИРОВ СОГЛАШЕНИЯ

Может показаться, что миры Соглашения простираются очень далеко, но на самом деле они – всего лишь тоненькая нить, вплетённая в грандиозный гобелен галактики. Юрисдикция миров Соглашения заканчивается на границе гелиосферы вдоль края солнечной системы. Дальше среди зыбких туманностей и далёких звёзд, от таинственной сингулярности в центре галактики до широко простирающихся пальцев её спиральных рукавов, парит бесчисленное множество иных миров и цивилизаций, которые только и ждут первооткрывателей. Пространство за пределами миров Соглашения опасно и почти не изучено, но таит в себе бесчисленное множество возможностей, тайн и приключений.

После появления технологии путешествия через Поток для обитателей миров Соглашения открылись многочисленные и неизведанные новые планеты и системы. Теперь им стало доступно потрясающее биологическое, экологическое, историческое и геополитическое многообразие — от воинственных империй до заброшенных пустошей и планет под властью странных созданий с Внешних планов. И хотя благодаря военным союзам и завоеваниям могут возникать межзвёздные объединения вроде Звёздной империи Ацланти и Вескариума, в целом подобные примеры относительно редки в масштабах галактики.

Планетарные цивилизации развиваются по собственным принципам и могут практически не торговать с другими мирами или даже вовсе ничего о них не знать. Причины для этого могут быть самыми разными: некоторые планеты так и не смогли понять или применить дар путешествий через Поток, другим только предстоит изобрести космические полёты, третьи слишком высокомерны или истощены войной, им нет дела до космических соседей. На многих планетах отсутствуют разумные формы жизни или цивилизация, хотя почти на каждой из них есть что-то любопытное — от естественных минералов и неизвестных форм растительной и животной жизни до останков древних и загадочных культур, канувших в Лету. Открывающиеся возможности манят колонистов, изгнанников, учёных, представителей корпораций, но больше всего они привлекают искателей приключений. Те, кто отважился покинуть пределы миров Соглашения, обнаружат, что в таинственном запределье их ждёт захватывающая и насыщенная жизнь — если они не погибнут прежде, чем достигнут цели.

Так же как и в разделе, посвящённом мирам Соглашения, в этой главе описаны диаметр, масса, гравитация каждого мира в сравнении с утраченным Голарионом, а также длина дня и года (используя стандартное время Соглашения). В описании систем из нескольких планет, например Звёздной империи Ацланти, данные приводятся для наиболее важного мира системы. Здесь также указана принадлежность мира к ближнему космосу или Простору, что определяет время путешествия до него через Поток (для дополнительной информации о данных понятиях см. стр. 291). И, наконец, в каждой статье описана атмосфера планеты с использованием терминов со стр. 395.

Все описанные ниже миры уже открыты исследователями из миров Соглашения, но, разумеется, это всего лишь немногочисленные примеры, ведь во Вселенной более сотни миллиардов звёзд, многие из которых дарят жизнь планетам вокруг себя. Существует множество других миров, установивших контакт с мирами Соглашения (или друг с другом) за столетия, минувшие со времён Разрыва. Несметное количество миров ещё только ждут первого посещения исследователей. Для миров Соглашения эра межзвёздных путешествий только начинается. Наступает эпоха открытий для всех тех, кто достаточно смел, чтобы отправиться на поиски неизведанного.

ДРУГИЕ МИРЫ

Ниже представлены некоторые менее известные малоизученные места.

«Железная Звезда»

Крупнейшая звёздная цитадель дварфов, «Железная Звезда», представляет собой огромную космическую станцию, оснащённую потоковым ускорителем. Ей руководит совет из лидеров крупных церквей, кланов и гильдий. Она перемещается по Простору во многовековом Втором поиске небес, пытаясь отыскать обетованную землю для народа дварфов.

Касат

Родной мир касат представляет собой огромную каменистую пустынную планету, облучаемую радиацией её солнца — умирающего красного гиганта. В этом мире, измученном катастрофическими солнечными вспышками, практически нет ничего живого. Оставшиеся там касаты — самые влиятельные и высокомерные представители Великих семей. Они твёрдо намерены до самого конца жить на умирающем мире, наслаждаясь полузабытыми достижениями прошлых веков.

«Ксио»

«Ксио» — космическая станция размером с планету, дрейфующая в глубинах космоса с выключенными двигателями и без каких-либо признаков жизни. Тем не менее рядом с ней можно поймать сигналы бедствия на странном искажённом языке, а любой, кто пытался приблизиться к этой станции, бесследно исчезал.

Лосилл

Лосилл — водный мир, где обитают несколько высокоразвитых подводных цивилизаций, достигших невероятных высот в изготовлении и использовании имплантов, но мало интересующихся космическими полётами или путешествиями через Поток из-за легенд, описывающих некую древнюю катастрофу.

Полярная звезда

Когда-то Полярная звезда была путеводной звездой утраченного Голариона, но в наши дни она остаётся лишь предполагаемым местоположением дворца богини Дезны. Кроме того, она населена мистическими звёздными существами — Сферами.

Тару Секо

Тару Секо — двойная звезда, хорошо заметная в небесах миров Соглашения и уступающая по яркости лишь Полярной. В системе Тару Секо можно найти причудливые городские развалины, оставленные развитой, но давно исчезнувшей цивилизацией.

АРКВАНД
ОЖИВШЕЕ БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ

Диаметр: ×1
Масса: ×1
Гравитация: ×1
Местоположение: Простор
Атмосфера: обычная
День: 26 часов. **Год:** 1 год

Когда первооткрыватели обнаружили Аркванд, они были в восторге: пасторальный, богатый ресурсами мир без разумной жизни был, по их мнению, полностью готов к заселению. Через несколько месяцев, однако, тон их отчётов изменился. Они докладывали о видениях давно умерших любимых людей, о случайных сбоях в работе техники и явной пугающе организованной враждебности, которую проявляла местная фауна. После бесследного исчезновения целого лагеря оставшиеся исследователи мигом вернулись на корабли на орбите.

Дальнейшие исследования предложили необычное объяснение: хотя на Аркванде нет разумной жизни, планета сама обладает сознанием и реагирует на желания и страхи живущих на ней. Менее сообразительным существам она может дать еду, когда они голодны, или изменить форму, чтобы помочь во время миграции. Таким образом, на планете процветает простая жизнь, от стад длинношеих шестиногих газелей до цветастых четверокрылых птиц, собирающихся в стаи размером с город.

С разумными формами жизни эта таинственная сила ведёт себя иначе: она терзает психику путешественников, питается эмоциями, обретая с их помощью форму. Гость планеты может проснуться от ночного кошмара и обнаружить, что хищный монстр, который преследовал его во сне, разъявил пасть у кровати. Даже проявления позитивных эмоций могут быть опасны — они могут вызвать одержимость и лишить рассудка. Тем не менее поселенцы и исследователи продолжают прибывать в этот обманчивый рай, невзирая на опасности, в надежде на то, что их дисциплинированности хватит, чтобы добиться исполнения желаний.

ВЕСКАРИУМ
КОЛЫБЕЛЬ МЕЖЗВЁЗДНЫХ ЗАВОЕВАТЕЛЕЙ

Диаметр: ×5
Масса: ×5
Гравитация: ×1
Местоположение: ближний космос
Атмосфера: обычная
День: 28 часов. **Год:** 3 года

Вескариумом называют восьмипланетную солнечную систему, управляемую воинственными весками. Чешуйчатая раса зародилась на ближайшей к звезде планете и с самого начала легко подчинила племена пещерных змеелюдей, шакаломордых членистоногих и гораздо более странных созданий. Планета была богата природными ресурсами, на ней было достаточно суши и свирепых зверей, но вески жаждали большей власти.

Вески отправились в космос. Они назвали свою планету Веск Прайм и затем переименовывали планеты, нумеруя их по удалённости от звезды, по мере того, как завоёвывали их. В результате появился Вескариум, огромная империя с множеством подданных. К ним относятся каменноликие кальмариане с Веска-2, муравьеподобные существа с Веска-5, котоподобные варвары-гуманоиды с Веска-6 и мирные исполины с Веска-7 и Веска-8.

Вески правят империей с огромных военных баз, которые расположены в ключевых точках каждой планеты и одновременно выполняют роль правительственных центров. Каждой планетой управляет верховный деспот, который входит в состав совета, принимающего решения, которые касаются Вескариума в целом. Несмотря на авторитарный строй, вески считают себя и своё общество живущими по законам чести. Они прилагают все усилия, чтобы обеспечить гражданам высокий уровень жизни, но их социум не прощает ошибок, и они изначально полагают всех, кроме весков, существами второго сорта.

ДЖЕДАРАТ
ЗАРОЖДАЮЩИЙСЯ КУРОРТ СРЕДИ ИНОПЛАНЕТНЫХ РАЗВАЛИН

Диаметр: ×1/2
Масса: ×3/8
Гравитация: ×1.5
Местоположение: Простор
Атмосфера: разрежённая
День: 15 часов. **Год:** 257 дней

Этот безжизненный каменистый мир вращается вокруг жёлтого карлика — звезды главной последовательности под названием Возе 303. Здесь реализуется совместный проект терраформирования, спонсируемый корпорацией «Абадар», Ксеностражами и стартапом «Нью хорайзонс лакшери ретритс». В естественном состоянии Джедарат — пустая холодная планета со слишком разрежённой атмосферой, непригодной для большинства гуманоидов. Тем не менее, приложив некоторые усилия, планету можно сделать девственно чистым заснеженным миром-курортом, который, как надеются инвесторы, привлечёт и туристов, и поселенцев.

В настоящее время учёные и ксенодруиды работают совместно для достижения поставленной цели. На полюсах Джерадата модули преобразования атмосферы размером с город превращают полярные снежные шапки в газ и выпускают его, повышая плотность атмосферы и температуру на планете. Многочисленные колонии микробов, самопроизвольно зародившиеся на Джедарате, распространяются по земле между мелкими, но разрастающимися морями.

Наблюдающие за ходом проекта учёные обнаружили в наиболее удалённых уголках планеты существование неких ранее неизвестных чужеродных развалин. Пока различные организации пытаются снарядить туда собственные археологические экспедиции, инвесторы проекта уже осуществили ряд вылазок в руины. Жаждущие прибыли спонсоры уже строят мириады планов по включению древних развалин в будущую развлекательную инфраструктуру планеты.

ДЫРЯВЫЙ САВАН
КЛАДБИЩЕ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ НА СОЛНЕЧНОЙ ЭНЕРГИИ

Диаметр: ×2
Масса: ×2
Гравитация: ×1
Местоположение: ближний космос
Атмосфера: нет
День: —. **Год:** —

Удалённая часть одного из рукавов галактики содержит громадную сферическую мегаструктуру, построенную непосредственно вокруг звезды. Эту сферу Дайсона прозвали Дырявый Саван, она представляет собой сеть огромных, размером с континент, модулей инопланетной сборки, связанных между собой космическими солнечными парусами. Её создатели исчезли тысячелетия назад, и теперь большая её часть заброшена. Однако после неизвестной катастрофы в сфере появилась дыра. Области вокруг рваных краёв дыры открыты вакууму, но в остальном конструкция практически не пострадала, и теперь в ней живут изолированные сообщества исследователей, мародёров и самовольных поселенцев. Некоторые, включая аатеваков, котроа и шишинтов, утверждают, что являются потомками создателей Савана, но несоответствие их биологии окружающей архитектуре придаёт мало убедительности этим заявлениям.

Системы жизнеобеспечения Савана работают лишь частично. В некоторых секторах нечем дышать, гравитация нестабильна, а уцелевшие системы защиты периодически срабатывают без предупреждения. Космическое пространство вокруг и внутри сферы также опасно из-за массивных обломков, останков разрушенных миров, послуживших материалом для создания Савана. Кроме того, сюда достаточно часто наведываются представители различных организаций, стремящихся разгадать тайны сферы.

Настораживает, что Дырявый Саван, по всей видимости, использует подобные визиты для медленного самовосстановления. Вдоль его краёв видны нагромождения заброшенных кораблей и отрезки новых парусов. Самые большие и древние звездолёты по внешнему виду очень похожи на сам Саван. Другие корабли прибыли позже, видимо, с мародёрами или поселенцами на борту. Большинство из них пали в битве с конкурентами или автоматическими защитными системами, но некоторые выглядят покинутыми и не содержат ни малейшего намёка на дальнейшую судьбу экипажей.

ДЭГОКС 4
ПЛАНЕТА-ТЮРЬМА

Диаметр: ×2/3
Масса: ×4/9
Гравитация: ×1
Местоположение: ближний космос
Атмосфера: обычная
День: 20 часов. **Год:** 2 года

Дэгокс 4 не зависит ни от одного из правительств или объединений и служит планетой-тюрьмой для сотен тысяч преступников со всех концов галактики. Бесконечно тянущиеся здания с камерами разного размера и удобства в зависимости от преступлений заключённых занимают один из двух континентов планеты, в центре которого находится комплекс строгого режима, где содержатся наиболее опасные преступники. Второй же материк утопает в пышных лесах и диких прериях, где заключённые низкой степени опасности могут перемещаться абсолютно свободно. В центре этого прекрасного континента рядом с широкой рекой расположена Гора. Это внушительное здание, занимающее сотни акров, — административный центр планеты.

Реальная власть на планете сосредоточена в руках корпорации «Дэгокс», которой управляет загадочная раса гуманоидов, отказавшаяся раскрыть местоположение своего родного мира. Лидеры корпорации находятся на орбите планеты, на корабле «Звездочёт». Тюрьма принимает заключённых из всех признаваемых руководством корпорации государств — разумеется, не бесплатно. Поговаривают, что на самом деле корпорация — это и есть раса инопланетян во всей её полноте, и что эта планета — их родной мир, но эта информация остаётся неподтверждённой.

Заключённых на Дэгоксе 4 удерживают не только камеры и отсутствие современного транспорта. Невидимый пузырь окружает всю планету подобно односторонней мембране. Единственный надёжный способ покинуть планету находится глубоко в недрах Горы, где техномагические врата открывают путь в один из десятка связанных миров. Персонал «Дэгокса», контролирующий Гору, утверждает, что ещё ни один заключённый не сбежал оттуда, однако ходят легенды, что некто по прозвищу Королёк недавно смог это сделать. Планета в основном экономически самостоятельна, а корпорация «Дэгокс» получает большую часть дохода в виде платы за размещение заключённых. Хотя кое-какую прибыль обеспечивают и сами заключённые, которые предлагают надзирателям обработанные полезные ископаемые (а также, по слухам, услуги профессиональных убийц и солдат-смертников) в обмен на информацию и предметы с воли.

К счастью для охранников Дэгокса, в атмосфере планеты высока концентрация спор (возможно, распылённых самой корпорацией), которые оказывают успокаивающий эффект на существ с других планет, делая их послушными и сговорчивыми, поэтому в докладах корпорации масштабные стычки и восстания заключённых практически не упоминаются.

ДЭЙМАЛКО
РАЗВАЛИНЫ И БУЙНЫЕ КОЛОССЫ

Диаметр: ×1/4
Масса: ×1/16
Гравитация: ×1
Местоположение: ближний космос
Атмосфера: обычная
День: 48 часов. **Год:** 3 года

Чудовища кишмя кишат в этом засушливом мире скалистых гор и обрывистых впадин, скитаясь по развалинам двух некогда великих цивилизаций, а немногочисленные потомки этих сообществ ведут борьбу за выживание под землёй.

Давным-давно на Дэймалко процветала цивилизация, а рассказы об огромных чудовищах были просто легендами. В те дни обычная жизнь вращалась вокруг конфликта между телепатической Конфедерацией Волкарии и Священным королевством Икарт, заявлявшем о божественном благословении, полученном от светозарной владычицы Деллоны, Воительницы. Однако около 200 лет назад всепланетный катаклизм, бушевавший месяц, положил конец этой войне.

Серокожие дэймалканцы теперь называют это событие Пробуждением. Из-за вибрации от землетрясений океаны планеты испарились, а зелень зачахла. Но ещё хуже то, что катаклизм пробудил чудовищ из древних преданий. Их называли колоссами, кайдзю и другими именами, а выглядели они как громадные твари, непохожие ни на каких других существ, с головами из языков, зубов и других устрашающих частей. Эти создания немедленно принялись разорять воюющие государства.

Большинство жителей планеты погибло либо во время Пробуждения, либо сразу после него благодаря колоссам. Оставшиеся в живых сбежали в подземные пещеры, которые нарекли Убежищем. И хотя стычки иногда возникали, национальность отошла на второй план, уступив место борьбе за выживание. В конце концов подземные поселения беженцев разрослись и появились лидеры — Опекуны. Заявив о способности направлять беснующихся колоссов при помощи загадочных магических шаров, Опекуны в течение последних 50 лет помогли создать небольшие колонии на поверхности.

Планета до сих пор крайне опасна. Очаги сопротивления икартанцев и волкарианцев угрожают стабильности Убежища. Более того, обрывки сигналов, полученные кораблями на орбите, указывают на то, что в разрушенных крупных городах живут потомки враждовавших наций, которые почему-то не заслужили внимания обитателей планеты. Учитывая недавние нападения гигантов на колонии, а также сообщения от подземных поселений об организованных атаках бескожих, безглазых созданий, некоторые из дэймалканцев активно протестуют против любого контакта с мирами Соглашения, полагая, что прибытие инопланетян спровоцирует второе Пробуждение.

ЗВЁЗДНАЯ ИМПЕРИЯ АЦЛАНТИ
ДЕСПОТИЧНЫЕ ЭКСПАНСИОНИСТЫ

Диаметр: ×2/3
Масса: ×1/3
Гравитация: ×3/4
Местоположение: Простор
Атмосфера: обычная
День: 18,5 часов. **Год:** 1 [illegible] года

Тысячи лет назад искатели приключений и учёные из Ацланта, первой великой империи людей на Голарионе, начали исследование новых планет. Большинство попыток колонизации завершилось катастрофой, а сам Ацлант был разрушен во время катаклизма планетарного масштаба. Уцелело лишь одно поселение на Новой Теспере, отдалённой планете. Ацлантские колонисты оказались отрезаны от дома из-за разрушения магических порталов и были вынуждены использовать познания в магии и высоких технологиях, чтобы за тысячелетия обосноваться на новой планете и соседних с ней. Открытие Потока позволило им завоевать близлежащие звёздные системы, что положило начало Звёздной империи Ацланти.

Сейчас Звёздная империя Ацланти покорила дюжину звёздных систем, от плодородных населённых миров Тенекраля до безжизненных, но богатых ресурсами планетоидов Ирдинанга. Все они подчиняются законам и власти Звёздной империи и должны платить Вечному трону дань, которую империя жадно поглощает, продолжая расти. Все 17 официально признанных «разумных инопланетных видов», от нескинти, древесных обитателей с Гиора III, до трёхсторонне симметричных вилдераро с океанического Ойоджи, признаны гражданами второго сорта и обязаны подчиняться чистокровным людям – потомкам первых ацлантских поселенцев, из которых и состоит высшее общество империи. Рабство является признанным и уважаемым институтом в Звёздной империи, большая часть рабов — андроиды, которые не считаются не то что гражданами, но и даже разумными существами.

Трон Звёздной империи располагается на самой первой колонии — Новой Теспере, обращающейся вокруг её солнца, Аристии. Именно там восседает Звёздный император, хотя в данный момент этот титул поделён между близнецами — наследниками династии Иксомандер, правящей уже почти 2 000 лет. Города Новой Тесперы — блестящий пример прекрасной архитектуры, культуры и глубоких знаний Ацланти, но в то же время они служат символом захватнической политики империи, выставляя напоказ украденные реликвии аннексированных ей миров.

КЛАСТЕР ТАБОРИ
ПОГРАНИЧНАЯ ТУМАННОСТЬ

Диаметр: –
Масса: –
Гравитация: особая
Местоположение: Простор
Атмосфера: обычная
День: –. **Год:** –

Бори, красный супергигант, был центром системы Табори, в которую входило множество звёзд и их планет. Она претерпела кардинальные изменения 6 000 лет назад, когда супергигант взорвался, разбросав звёздное вещество, образовавшее прекрасную туманность. Эта туманность остаётся электрически активной и создаёт сильные помехи, затрудняющие связь, навигацию и перемещение. В результате взрыва уцелевшие миры наполнились осколками редкого металла сиккатита, что послужило причиной «сиккатитной лихорадки», привлёкшей толпы желающих обогатиться, добывая драгоценную руду.

В кластер Табори, как теперь называется эта область, входят пять звёзд: Веран, Водорэ, Глубоководье, Иксо и Мир Джордана, вокруг каждой из которых обращаются планеты.

Древние города вымерших рас усеивают и изрезанный реками мир Глубоководье Прайм, и Пан — единственную планету Иксо, в то время как множество быстро возникших городов и покинутых рудников разбросаны по пригодным для жизни районам каждой системы. Ни один из этих миров и систем не населён достаточно многочисленным или единым народом, чтобы провозгласить себя политическим объединением.

Свалочные колонии — поселения выживших в кораблекрушениях после того, как помехи разрушили двигатели звездолётов, борются друг с другом за ресурсы. А кое-кто даже селится в самой туманности, чтобы жить без высоких технологий и ни с кем не контактировать.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ЛОТУН
ВЫШЕДШИЙ ИЗ-ПОД КОНТРОЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТ ПО ТЕРРАФОРМИРОВАНИЮ

Диаметр: ×1
Масса: ×2
Гравитация: ×2
Местоположение: Простор
Атмосфера: особая
День: 20 часов. **Год:** 2 года

Всего десятилетие назад Лотун был простым куском металла, не содержал разумной жизни или экосистем и прозябал под слоем токсичной атмосферы. Тем не менее в момент открытия этого мира Старатели (консорциум горнодобывающих предприятий) обнаружили, что на Лотуне можно легко провести эксперимент по терраформированию, который тысячекратно окупится, когда на планете можно будет добывать ценные ресурсы.

Они быстро установили большие нанокузни и лаборатории в ключевых точках по всей планете и направили туда учёных. Старатели тщательно защитили комплексы от влияния внешней среды и соединили их между собой для синхронизации терраформирующих «импульсов», которые должны были преобразовать Лотун в соответствии с заданными экологическими проектными решениями.

Случилось непредвиденное: техника вышла из-под контроля, и терраформирующие импульсы превратились в нанобури, бушующие на поверхности планеты и стихийно меняющие её облик. Базы уцелели благодаря продуманной защите и продолжают излучать терраформирующую энергию, но связь с учёными Старателей была потеряна. Техника всё-таки в какой-то мере выполнила задачу — по всему Лотуну раскиданы обширные блуждающие области воздуха, пригодного для дыхания. Если бы терраформеров удалось взять под контроль, планета могла бы стать настоящей находкой для будущих колоний или превратиться в грозное оружие, способное уничтожать целые цивилизации, если оборудование Старателей попадёт не в те руки.

ОРИКОЛАЙ
МАКРОЛАБОРАТОРИЯ В ФОРМЕ КОЛЬЦА

Диаметр: ×2
Масса: ×1,5
Гравитация: особая
Местоположение: Простор
Атмосфера: обычная
День: 2,5 часа. **Год:** 5 лет

Кажется, что мир в форме кольца не мог бы возникнуть ни при каких обстоятельствах, однако планета Ориколай (также известная под названием Горнило) имеет форму тора и сохраняет её, не превращаясь в шар.

Такая форма создаёт причудливые условия на поверхности планеты. Сила тяжести здесь непостоянная — наиболее сильная вдоль по внутреннему и внешнему экватору, наиболее слабая по краю и вдоль оси. Таким образом, гравитация на поверхности колеблется от пониженной до обычной. Поскольку планета вращается вокруг звезды под углом, времена года на ней весьма впечатляют: летом планета в течение 10 000 часов залита солнечным светом, а зимой на столь же продолжительное время погружается во тьму. На ней сохраняется тектоническая активность: ближе к оси плиты сталкиваются, образуя высокие горы, увенчанные отражающими солнце ледниками, а плиты внешнего края резко расходятся, образуя вулканически активное пространство.

Флора и фауна планеты в ходе развития приспособилась к таким условиям. Так, стада хашукаяков и стаи парящих на большой высоте осевых гусей постоянно мигрируют, пересекая планету в погоне за солнечным светом и пищей. Другие же существа впадают в спячку, чтобы пережить долгие зимы, а некоторые и вовсе проявляют сезонную пластичность и даже отрастили в процессе эволюции специальные пузыри, чтобы адаптироваться к меняющейся на поверхности гравитации.

Согласно популярной теории о происхождении планеты, Ориколай был создан учёными древности в качестве лаборатории. Они даже населили её жизнью, которая с тех пор приспособилась к динамичному климату. Другие расы пытались колонизировать Ориколай, но безуспешно. Тем не менее ксеноархеологи обожают изучать этот мир, поскольку в отдалённых районах можно найти развалины, оставшиеся после его создателей. Наиболее интересно лунообразное тело, расположенное в пространстве в центре кольца. Исследователи предполагают, что эта луна когда-то была центром управления всей планетой.

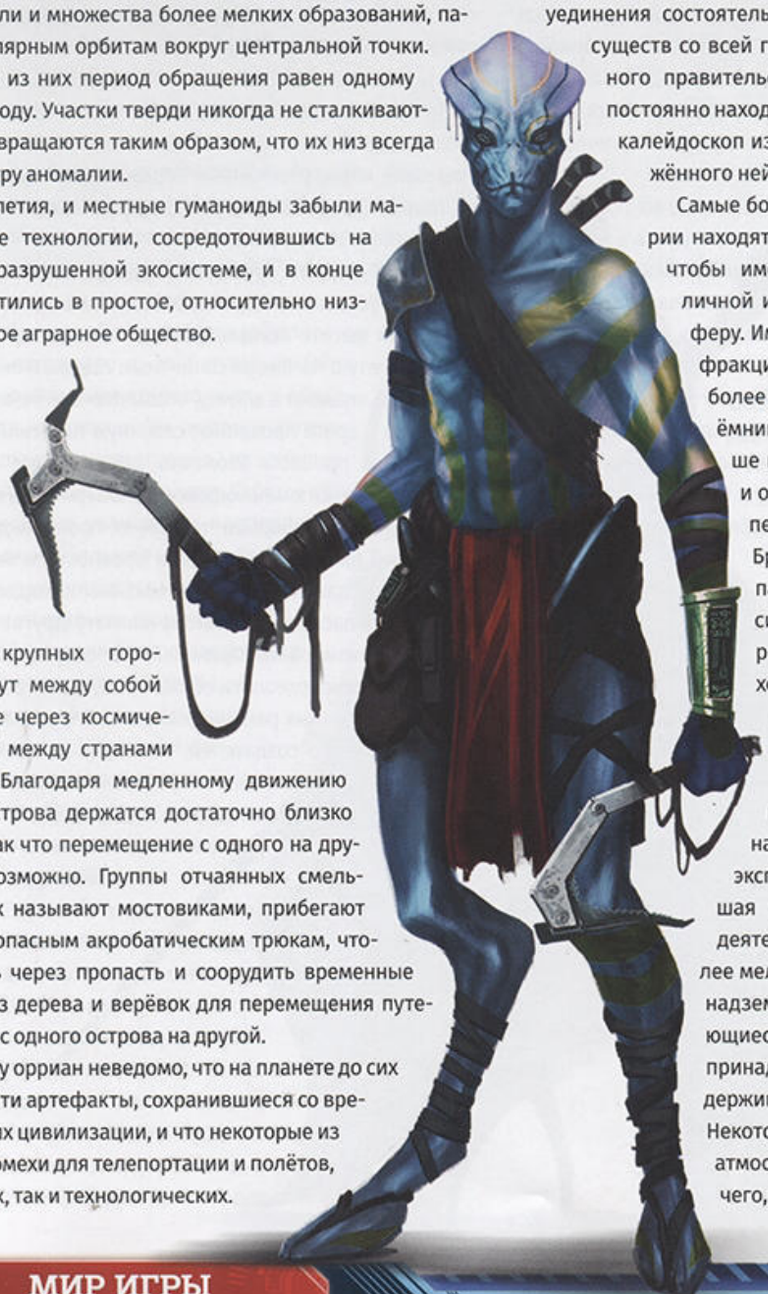
Время, оставшееся для изучения планеты, подходит к концу, потому что искусственные стабилизирующие силы, удерживающие тор от разрушения, постепенно перестают действовать. Учёные предсказывают, что в течение нескольких столетий этот мир схлопнется, так что исследователям стоит поторопиться, если они хотят узнать, кем были загадочные создатели планеты, куда они ушли, чему научились в ходе опытов и почему исчезли без следа.

ОРРИ
ВЗОРВАННОЕ СКОПЛЕНИЕ ПАРЯЩИХ ОСТРОВОВ

Диаметр: ×1/2
Масса: ×1/4
Гравитация: ×1
Местоположение: ближний космос
Атмосфера: разрежённая
День: 28 часов. **Год:** 2 года

Тысячелетия назад Орри являл собой техномагическую утопию, где учёные и волшебники работали совместно и творили чудеса. Всё изменилось, когда проект по использованию гравитации для космических путешествий пошёл не по плану, создав аномалию в ядре планеты. Кора планеты раскололась, большая часть её массы выплеснулась в космос. Большинство жителей погибло, но, что удивительно, значительные участки земли остались целы. Таинственные силы гравитации даже сохранили атмосферу. Теперь Орри состоит из 10 массивных кусков земли и множества более мелких образований, парящих по регулярным орбитам вокруг центральной точки. Для некоторых из них период обращения равен одному стандартному году. Участки тверди никогда не сталкиваются и медленно вращаются таким образом, что их низ всегда обращён к центру аномалии.

Прошли столетия, и местные гуманоиды забыли магию и высокие технологии, сосредоточившись на выживании в разрушенной экосистеме, и в конце концов превратились в простое, относительно низкотехнологичное аграрное общество.



Несколько крупных городов Орри ведут между собой торговлю даже через космические пропасти между странами и островами. Благодаря медленному движению по орбитам острова держатся достаточно близко друг к другу, так что перемещение с одного на другой вполне возможно. Группы отчаянных смельчаков, которых называют мостовиками, прибегают к смертельно опасным акробатическим трюкам, чтобы перелететь через пропасть и соорудить временные конструкции из дерева и верёвок для перемещения путешественников с одного острова на другой.

Большинству орриан неведомо, что на планете до сих пор можно найти артефакты, сохранившиеся со времён расцвета их цивилизации, и что некоторые из них создают помехи для телепортации и полётов, как магических, так и технологических.

ПРЕЛЮРИЯ
ОРБИТАЛЬНЫЕ КОЛЬЦА БЕСЧИСЛЕННЫХ МИРОВ

Диаметр: ×100
Масса: ×100
Гравитация: варьируется
Местоположение: ближний космос
Атмосфера: обычная
День: 12 часов. **Год:** 25 лет

Прелюрия — массивный зелёный газовый гигант, населённый только равнодушными газовыми жижами, которые абсолютно невосприимчивы к кислотным газам планеты, поскольку сами из них состоят. Недостаток цивилизации в толще планеты вполне компенсируется многочисленными поселениями на её широких орбитальных кольцах. Они состоят из миллионов ледяных и минеральных тел всевозможных размеров, на которых расположены бесчисленные схроны и базы контрабандистов, учебные лагеря наёмников, а также места уединения состоятельных, влиятельных или нелюдимых существ со всей галактики. Здесь нет централизованного правительства, поэтому политическая жизнь постоянно находится в движении, представляя собой калейдоскоп из альянсов, противостояний и вооружённого нейтралитета.

Самые большие поселения на кольцах Прелюрии находятся на 23 телах, достаточно крупных, чтобы иметь естественную гравитацию различной интенсивности и собственную атмосферу. Именно там расположены сильнейшие фракции, враждующие между собой. Наиболее влиятельные из них — Ворлаты, наёмники, работающие на того, кто больше платит, но при этом не забывающие и о собственных независимых целях; на первый взгляд мирное Ксистрианское Братство, чьи члены притворяются пацифистами, но устраивают диверсии против врагов; Патруль Прелюрии, пытающийся с переменным успехом избавить систему от преступников и сохранить порядок; Поисковая компания Фройгана, заявляющая права на любые ценности, найденные на кольцах; и Институт Рейвола, который проводит сомнительные эксперименты и исследования, приглашая учёных, которым запретили вести деятельность на других планетах. На более мелких телах находятся разнообразные надземные и подземные структуры, являющиеся либо частью конгломератов, либо принадлежащие частным лицам, не поддерживающим никаких связей с соседями. Некоторые из них обладают искусственной атмосферой, хотя на большинстве нет ничего, кроме рукотворных построек.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ШАДАРИ
СОКРЫТАЯ КОНФЕДЕРАЦИЯ

Диаметр: ×1
Масса: ×1
Гравитация: ×1
Местоположение: Простор
Атмосфера: обычная
День: 40 дней. **Год:** 2 года

Великий Шадар — самый большой из семи связанных миров, вращающихся вокруг тусклой звезды в туманности Кёрзак на краю владений Звёздной империи Ацланти. Плотные клубы пыли и ионизированного газа окутывают миры Конфедерации Шадари тускло-зелёной, с примесью серого и коричневого цветов, пеленой, скрывающей их от сканеров и патрулей империи. Такая защита делает их надёжным убежищем для преступников, проходимцев и всех тех, кто скрывается от длинных рук имперских властей.

Семь планет Шадари и их луны населены существами самых разнообразных рас и культур, уникальных по форме, внешнему виду и эмоциональной структуре, но единых в своей приверженности шадарским идеалам отсутствия ограничений и законов. Дрэлики, коренные жители Великого Шадара (второй по счёту планеты от тусклого солнца этой системы), возглавляют межрасовый альянс. Дрэлики гладкокожи и изящны, а их рудиментарные жабры и перепонки на руках и ногах выдают океаническое происхождение. Однако на Великом Шадаре нет подходящих водоёмов, где они могли бы обитать, не говоря уж о том, чтобы даже предположить, что они зародились именно там. Как и все расы Конфедерации, дрэлики носят знаки Третьего Глаза Прозрения — символы религии, в которой основное внимание уделено странным межпространственным существам — скедьюнарам. Среди других рас Шадари, наделённых Третьим Глазом, выделяются скреллы — выпуклые создания с длинными щупальцами, тянущимися позади. Эти обладающие телепатическими способностями существа парят среди клубящихся облаков Пятого Шадара, мрачного газового гиганта, напоминающего срез подгнившего фрукта.

Даже искусственные балродды (широкогрудые автоматоны, сбежавшие из рабства империи Ацланти тысячелетия назад) отмечены Глазом Прозрения, как преданные члены Конфедерации. В Звёздной империи Ацланти последнее время ходят слухи, что скедьюнары даровали Государю дрэликов и его Нижнему совету оружие неслыханной силы — Отменитель. Как говорят, это тяжелораненая сущность, называемая вечным, которая сохранилась ещё со времён возникновения Вселенной. Шадари трудились десятилетиями, чтобы обратить силы вечного на «отмену» всего мироздания — ужасающая перспектива, если помнить, что вечный находится в распоряжении сборища космических пиратов и преступников.

ЭМБРОЙ
ЖЕЛЕЗНЫЙ РАБ ПРЕИСПОДНЕЙ

Диаметр: ×3/4
Масса: ×9/16
Гравитация: ×1
Местоположение: ближний космос
Атмосфера: обычная
День: 18 часов. **Год:** 1 год

Планета Эмброй мерцает фиолетовым сиянием во тьме космоса и представляет собой царство воплощённой сложности и эффективности. Шесть континентов разделяют аметистовые моря планеты, которые служат домом для бесчисленного множества видов больших величественных моллюсков. Континенты опоясаны архипелагами и носят названия Антикавара, Демагалло, Иррало Келад, Канфрей, Просторы Баскара и Чапру Вон. Просторы Баскара – самый большой, но наименее населённый континент. Это земля развалин, пепельных штормов и чумы — всё это останки почти забытых, но ненавидимых государств Баскара. Большая часть населения проживает либо на Демагалло, основном континенте, либо на Иралло Келаде, территории железных гор и промышленных шахт.

Масколицые эмбри составляют большую часть населения планеты. Они крепко держатся за место в обществе и соблюдают ежедневный режим с почти религиозным рвением. Личные желания здесь признаны аномалией и после веков культурных репрессий и общественного давления задушены на корню. На планете мало свободомыслящих эмбри, и нет ни восстаний, ни даже тихого сопротивления. У каждого эмбри есть роль, и либо он исполняет её хорошо, либо его заменяют другим. Они чётко следуют инструкциям и вознаграждаются за это мелкими поощрениями и пустыми обещаниями. Благодаря этому Эмброй – особенно ценный мир рабов в империи Преисподней на Материальном плане.

Немногие жители планеты и её гости из миров Соглашения осознают, что Эмброй пребывает под властью Преисподней. Её представители предпочитают держаться в тени, а дьявольское влияние почти незаметно. Информация о широкой сети подземных туннелей была стёрта из истории Эмброя. Это нижнее царство является сейчас владением армий бесшумных левалоков, местом размещения пылающих порталов на Малебольг, шестой круг Преисподней, и покрытых ржавчиной машин для жертвоприношений. За всем этим приглядывает мальбранш Окиорасой, покорившая Эмброй до наступления Разрыва. Она веками ждёт, всегда готовая к тому, что её мир внесёт свою лепту в таинственные планы Асмодея.

ВЕЛИКОЕ ЗАПРЕДЕЛЬЕ

Большая часть путешествий в Starfinder проходит либо между мирами Соглашения, либо между подконтрольными Соглашению областями и множеством неизведанных миров окружающей галактики. «Настоящий космос» таит в себе миллиарды планет и других астрономических тел и дарит неисчерпаемые возможности приключений тем, кто достаточно смел и стоек, чтобы отправиться навстречу опасности. И всё же мир игры Starfinder не ограничивается двойными солнцами, новыми формами жизни со странной анатомией и астероидами, богатыми полезными ископаемыми.

Всё, что смертные воспринимают как реальность, включая всю галактику миров Соглашения, — всего лишь часть одного из планов мироздания, Материального. Это только крошечный кусочек Мультивселенной — невообразимо огромного собрания многочисленных планов и измерений, иногда называемого Великим Запредельем: там обитают души умерших, боги и странные существа, выходящие за пределы понимания смертных. Учёные обычно подразделяют эти планы на Внутреннюю сферу и Внешнюю сферу, хотя эти названия и попытки нанести их на карту едва ли отражают недоступную для понимания геометрию накладывающихся друг на друга бесконечностей.

ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

Совокупность планов Внутренней сферы (или Внутренних планов) может быть представлена как фрукт, в котором Стихийные планы образуют слои кожуры. Внутри находится мякоть фрукта, Материальный план, а в качестве плодоножки и основания выступают два полюса — план Позитивной энергии и план Негативной энергии. Всё это и так достаточно сложно для понимания, но притяжение планов Позитивной и Негативной энергии заставляет Материальный план расслоиться и разделиться, образуя странные отражения самого себя: Теневой план и Первый мир. Эфирный же план пронизывает и связывает все эти измерения.

Первый мир

Первый мир был создан как грубый черновик Материального плана и давно оставлен богами. Это своего рода палимпсест — набросок, поверх которого написана картина Материального плана. Он практически отрезан от других планов и заполнен сияющей энергией, попадающей туда из близкорасположенного плана Позитивной энергии. Первый мир представляет собой постоянно меняющуюся местность, где фантастические существа, Старейшие, искажают реальность и правят местными феями.

Планы Позитивной и Негативной энергии

План Позитивной энергии и его тёмный двойник, План Негативной энергии, существуют для того, чтобы создавать и разрушать жизнь. План Негативной энергии вытягивает жизнь и создаёт странные пародии на неё. Именно благодаря ему оживает нежить. План Позитивной энергии ничуть не безопаснее, ведь его чистая жизненная сила переполняет и поглощает тела смертных.

Поток

Поток достижим только при помощи технологий и позволяет звездолётам быстро перемещаться на большие расстояния. Поток – относительно новый план, обычно его относят к планам Внутренней сферы. Тем не менее он слишком необычен, и учёные до сих пор спорят о том, как именно он вписывается в миропорядок. Подробнее о Потоке можно прочесть на стр. 290.

Стихийные планы

На планах Воды, Воздуха, Земли и Огня существа и местность сотканы из соответствующих элементов, и смертным на них зачастую не рады. Здесь идёт постоянная борьба за главенство, в которую вовлечены самые различные существа — от джиннов до слуг повелителей стихий.

Теневой план

В полном соответствии с названием этот план является теневым отражением Материального плана, хотя живущие в нём существа и его местность часто искажены до неузнаваемости. Здешние расстояния весьма изменчивы, равно как и нравственные принципы его обитателей.

Эфирный план

Эфирный план существует по соседству с планами Внутренней сферы и служит способом перемещения между ними. Между тем Эфирный план — не пустое место, как может показаться на первый взгляд, а населён множеством странных созданий.

АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН

Клубящаяся серебристо-серой дымкой пустота Астрального плана служит барьером, разделяющим планы Внутренней и Внешней сферы. Здесь же протекает Река Душ, по которой духи умерших следуют в Костяной Двор, где их ждёт суд.

ВНЕШНИЕ ПЛАНЫ

Если Внутреннюю сферу принять за ядро атома, то Внешняя сфера — электронная оболочка, а пространство между ними — Астральный план. Вдоль внутренней стороны этого бесконечного полого «шара» находятся все царства, куда существа попадают после смерти. Энергия души берёт начало на плане Позитивной энергии, обретает форму и разум в качестве смертного на Материальном плане, а затем, после смерти, проходит по Реке Душ и по решению Фаразмы отправляется на один из Внешних планов. Там она может служить какому-нибудь божеству или превратиться в ангела, демона или другое потустороннее существо. Каждый план соответствует одному из девяти мировоззрений, хотя причина этого (равно как и то, что находится за пределами Внешних планов) никому не ведома.

Абаддон (нейтральный злой)

Пустоши Абаддона служат домом для нигилистичных даймонов и управляются четырьмя Всадниками Апокалипсиса, жаждущими лицезреть уничтожение всего живого.

Бездна [хаотичный злой]

Сокрушающие рассудок слои Бездны населяют бесчисленные ужасы — от чужеродных клипот до отвратительных демонов и правящих ими демонических владык.

Костяной Двор [нейтральный]

На вершине высокого шпиля расположена конечная точка путешествия по Реке Душ — Костяной Двор. Именно здесь умершие предстают перед судом богини Фаразмы и её психопомпами (проводниками душ в иной мир), после чего душа отправляется к месту назначения.

Мальстрём [хаотичный нейтральный]

Хаос Мальстрёма постоянно растёт и преображается, а населяют его змееподобные протеане, наслаждающиеся изменчивой природой этого плана.

Небеса [принципиальный добрый]

Гора, где располагаются Небеса, оплот благодетельного порядка, разделена на семь ярусов, которыми управляют боги и архоны, поощряющие благочестие и собирающие армии праведников.

Нирвана [нейтральный добрый]

Прекрасная природа Нирваны поистине безгранична. Её поля, леса и холмы населены просвещёнными и благородными душами, мечтающими об идиллической жизни и самопознании.

Преисподняя [принципиальный злой]

Асмодей, Князь тьмы, сотворил Преисподнюю в качестве собственных владений. Затем он поделил её на девять кругов и отдал восемь из них под контроль ужасных архидьяволов, создав царство безупречного порядка и жестокости.

Стержень [принципиальный нейтральный]

Стержень представляет собой единый мегаполис, в котором живут механические существа, «неотвратимые», и их создатели — аксиомиты. Все они трудятся над изучением законов Мультивселенной и оберегают её от надвигающегося хаоса Мальстрёма.

Элизиум [хаотичный добрый]

Среди диких цветущих зарослей этого плана нет места благам цивилизации. Сюда попадают добрые души, жаждущие в загробной жизни неподдельной свободы и созидательного вдохновения.

Взаимодействие с Великим Запределье

Великое Запределье населено ангелами, божествами, бестиями и другими непостижимыми сущностями, обладающими великими знаниями и силой, так что неудивительно, что многие желают вступить с ними в контакт, чтобы выведать секреты или пленить для исполнения гнусных замыслов.

Мистики, молящиеся богам и богиням, верят, что заклинания прорицания, например *видение* и *предвидение*, позволяют получить ответ непосредственно от покровителей. Кроме того, у мистиков и техномантов есть доступ к заклинанию *связь с иным планом*, что позволяет напрямую взывать к экстрапланарным силам, хоть это и очень опасно. В качестве альтернативы заклинатели могут попытаться поймать этих созданий заклинанием *потусторонний слуга* и заставить выполнить задание.

Перемещение между Материальным планом и другими планами бытия возможно с помощью таких заклинаний, как *планарный переход*, *путь в тенях* и *эфирная прогулка*.

ФРАКЦИИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Миры Соглашения изобилуют организациями с противоположными интересами — и планетарные правительства, и церкви, и крупные компании, и даже организованная преступность преследуют свои цели.

Различные культуры, организации и расы сотрудничают и конфликтуют, поэтому ваши связи часто определяют, ждёт ли вас путь к славе и богатствам или выращивание белковых червей в каком-нибудь захолустном мире-колонии.

На следующих страницах представлены некоторые из крупнейших движущих сил в мирах Соглашения, хотя это далеко не все организации, существующие в системе.

ПРОЧИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Помимо детализированного досье, расположенного на следующих страницах, здесь вы найдёте краткую информацию о небольших, но весьма влиятельных организациях миров Соглашения.

Золотая лига

Хотя в мирах Соглашения столько же преступных сообществ, сколько звёзд на небе, от банд из нескольких головорезов до организаций планетного масштаба, на большинстве космических станций и в городах миров Соглашения действуют члены Золотой лиги, древнего союза влиятельных «семей», заключённого ещё до Разрыва, на голарионском континенте Тянь Ша. Золотая лига контролирует торговлю и коммерцию, используя взятки, угрозы, убийства и прямые манипуляции валютами и рынками ради одной-единственной цели — обогащения её участников. Преступная деятельность на отдельной космической станции или населённом астероиде обычно находится в руках одной семьи, тогда как на большинстве планет и больших лун власть делят сразу несколько. Каждая семья использует узкий круг татуированных и зачастую аугментированных солдат и наёмных убийц, сюнь, которых боятся как огня на подконтрольных Золотой лиге территориях. Ни у одной из семей нет власти над всей Лигой, что позволяет организации существовать, даже если одна или несколько семей будут уничтожены силами правопорядка или падут от рук конкурентов, однако в настоящее время доминирующее положение занимает семья Ичихара-Хонг, управляющая значительной частью преступного мира Акитона.

Корпорации

Бизнес процветает в мирах Соглашения, а корпорации (особенно системного или межпланетного масштаба) являются двигателями промышленности и торговли между цивилизованными мирами. В мирах Соглашения функционируют тысячи корпоративных структур всех размеров. Среди наиболее заметных — «Арабани армс лимитед», компания со штаб-квартирой на Апостэ, основанная дроу для торговли оружием; «Лайф инновэйшнс», бреседианская биотехнологическая компания; «Образец-23», крупнейший производитель андроидов в мирах Соглашения, находящийся на Абаллоне; «Санджавал спейсфлайт системс», акитонская аэрокосмическая компания, ведущий производитель корпусов космических кораблей; «Тетрад», межгалактическая и межплановая торговая ассоциация четырёхруких вичвирдов; и «Ульрикка кланхолдингс», консорциум дварфийских горнодобытчиков Диаспоры.

Культы Древних

Во многих мирах существуют легенды об устрашающих инородных сущностях, существовавших ещё до начала Вселенной — до времени, до рождения, до смерти, до старейших из богов. Эти Внешние боги столь же могущественны, как и другие божества, и вызывают благоговение смертных, зачастую поражённых безумием. Самим Внешним богам мало интересна возня простых смертных, но этого нельзя сказать об их культистах, которые стремятся, несмотря ни на что, ускорить приход новой эры, когда возрождённые Великие Древние и Внешние боги смогут вновь обрести законное положение и править всем сущим.

Легион Небесного пламени

Триаксийский Легион Небесного пламени — это группа особо принципиальных наёмников, которая в основном оказывает охранные услуги колонистам и другим группам, действующим вне миров Соглашения, где Блюстители не могут им помочь. Как и их прославленные предки — члены триаксийского Драконьего легиона, многие легионеры ощущают необъяснимую связь с триаксийскими драконоидами, а их лучшие боевые корабли управляются двумя легионерами: пилотом-гуманоидом и связанным с ним вторым пилотом-драконоидом. Хотя большинство легионеров — чистокровные рифориане, в Легион может вступить кто угодно, поэтому его ряды часто пополняют андроиды, вески, лашунты и люди.

Флот мертвецов

Не все элебриане поддержали решение своей планеты присоединиться к Авессаломскому соглашению. Многие немёртвые адмиралы и капитаны Эокса покинули миры Соглашения и повели корабли в далёкий космос, не пожелав сложить оружие перед Блюстителями. Зловещие суда так называемого «Флота мертвецов» изготовлены из стали и костей и несут на борту экипаж нежити. Они не нуждаются в атмосфере, еде и прочих припасах, что позволяет им легко охотиться на корабли с живыми экипажами. Официально Эокс порвал все связи с Флотом мертвецов, объявив дезертиров пережитком «старого режима», но многие в мирах Соглашения полагают, что костяные старейшины сохраняют контакт с этой армадой умертвий и тайно поддерживают её деятельность.

АУГМЕНТИРОВАННЫЕ
КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ АКТИВИСТЫ

Руководство: Совет Совершенных
Штаб-квартира: Витые башни, Кашак, Верчес

Будучи скорее общественным движением, нежели организацией, Аугментированные впервые появились на Верчесе и посвятили себя совершенствованию тел с помощью механических модификаций и вживления имплантов. По мере развития кибернетики и сообщения между мирами эта философия быстро распространилась по всему Верчесу и за его пределами, и представители всех рас стали улучшать тела с помощью технологий. В наши дни использование простейших киберимплантов не вызывает споров в мирах Соглашения, однако Аугментированные пошли ещё дальше и высказываются в защиту тех, кто бросает вызов обществу экстремальными модификациями, и тех, кто верит, что за подобными изменениями стоит будущее эволюции.

Верчес остаётся центром сообщества Аугментированных, особенно это касается государства Кашак, которое первым публично осудило традиционную кастовую систему верчитов и стало проводить технологическую модификацию для всех. Хотя и в целом Верчес является лидером в разработке и производстве кибернетики, частным лабораториям и университетам столицы Кашака, Набокона, нет равных. Они привлекают самых лучших техномантов миров Соглашения для работы в таких компаниях, как корпорация «Эверлайф адаптэйшн», «Гаруспик интерпланетари» и «Спеллсайт кооперэйтив». Здесь господствует Совет Совершенных, который считается рупором движения Аугментированных и оказывает давление на правительство и корпорации из Витых башен — трёх круглых, подобных щупальцам шпилей, переплетающихся в тройную спираль. Хотя члены этого объединения намертво прикованы к зданию (их тела получили бессмертие благодаря медицинскому оборудованию, а мозги постоянно анализируют инфосферу планеты), их жукообразные дроны и живые агенты перемещаются по всей галактике, выполняя поручения и влияя на высокопоставленных правительственных чиновников. Многие из этих агентов и курьеров — андроиды, поскольку искусственные существа вызывают благоговение у последователей Совета, ведь они так близки к идеалу Аугментированных.

Несмотря на то, что Совет проповедует принятие и понимание наряду с продвижением технологий, не все Аугментированные придерживаются таких же широких взглядов. Технотеррористы из группировок «Преобразователи» и «Шаг вперёд» считают, что все «исходники» – то есть полностью биологические граждане — значительно тормозят прогресс. Они также уверены, что слоган «На эволюцию согласия не нужно» оправдывает заражение воды наноботами, а также похищение и насильственную аугментацию известных личностей. Забавно, что Совет, зная о ненависти, которую подобные группировки испытывают против «исходников», является их главным противником. Обе стороны уже на протяжении нескольких поколений ведут тайную высокотехнологичную войну, причём Совет регулярно нанимает независимых третьих лиц для выслеживания и устранения тех, кто готов убивать без разбора во имя прогресса.

Хотя Аугментированные традиционно предпочитают компьютеризированные или механические импланты, большинство членов сообщества уверено, что окончательное совершенство значит больше, чем конкретный механизм, поэтому в последние годы резко возросло количество установивших биоимпланты или полностью магические улучшения. Они продолжают причислять себя к Аугментированным и принимают участие в управлении движением. Ксеностражи особенно укрепили позиции в этом сообществе, убеждая всех, что аугментация может снизить негативное воздействие на окружающую среду. Барату с Бреседы также по непонятным причинам стремятся участвовать в собраниях Аугментированных. Многие прислушиваются к мнению новых членов, но некоторые беспокоятся, что «свежая кровь» может сместить внимание группы в новом неудобном направлении.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

БЛЮСТИТЕЛИ
МИРОТВОРЦЫ И ДИПЛОМАТЫ

Руководство: командующий Лин Камулан
Штаб-квартира: Бастион, станция «Авессалом»

Блюстители были образованы тысячелетия назад на Вересе как неправительственная миротворческая организация, целью которой была защита Кольца Наций и обеспечение лояльности отдельных стран к союзу. С подписанием Авессаломского соглашения, связавшего миры солнечной системы воедино, Блюстители увидели призвание в большем и посвятили себя новой цели, переместив штаб-квартиру на станцию «Авессалом».

Блюстители действуют как элитные боевые подразделения и дипломаты, чьей задачей является поддержание хрупкого союза, связывающего миры Соглашения. Когда новые Блюстители приносят присягу, они отказываются от верности своим бывшим организациям или родным мирам, посвящая жизнь защите Соглашения и его граждан. Что именно подразумевается под защитой, решает командующий и Конклав легатов, но это может быть что угодно, от патрулирования нейтральных областей космоса и содействия торговым переговорам до силового подавления начинающихся военных конфликтов (и, по слухам, даже тайных убийств). Далеко не все рады вмешательству Блюстителей, но в целом их благородный нейтралитет считается достойным уважения, и даже рядовыми Блюстителями восхищаются за профессионализм и высокий моральный облик. Хотя их штаб-квартира, суровая цитадель Бастион, расположена на станции «Авессалом», организация сохраняет полную независимость от руководства станции и формально неподконтрольна даже Совету Соглашения. На самом же деле Блюстители почти всегда следуют решениям Совета, за исключением крайне редких случаев, однако стоит лишь чиновникам отдать приказ, противоречащий букве закона или принципам Соглашения — и лидеры Блюстителей будут вправе не повиноваться.

Иерархия Блюстителей построена по военному образцу, однако они часто действуют в одиночку или малыми группами. Согласно тем же принципам, организация обладает внушительным флотом, но не держит больших гарнизонов на планетах. Вероятно, причиной этому служат как профессионализм самих Блюстителей, так и их статус скорее советников, нежели оккупантов, а большинство военных действий в системе ведутся государствами, которым принадлежит территория, где возник конфликт. Ещё более весомой причиной является Тяга, сеть связанных между собой межпланетных врат, расположенных на каждой базе Блюстителей, чья совершенно секретная технология позволяет мгновенно переместить военные силы туда, где они больше всего нужны. Тем не менее Блюстители применяют насилие только в качестве крайней меры, ведь достижение мира путём войны противоречит самим принципам их мировоззрения. Отказ Блюстителей выходить за рамки полномочий является их гордостью и слабостью одновременно, ведь преступники легко могут скрыться от них за пределами системы или на территории, подведомственной планетарному правительству, вынуждая Блюстителей прибегать к услугам независимых охотников за головами или организаций, подобных Рыцарям Голариона или Легиону Небесного пламени. К счастью, Блюстители могут трактовать законы достаточно вольно и порой планируют хитроумные операции, чтобы заманить нарушителей обратно в пространство миров Соглашения. Сержанты-инструкторы в Бастионе часто напоминают новичкам, что, хотя Блюстители и должны быть самоотверженными и неколебимо преданными службе на благо Соглашения, это совершенно не значит, что они не должны при этом думать головой.

ВОЛЬНЫЕ КАПИТАНЫ
КОАЛИЦИЯ ПРЕСТУПНИКОВ

Руководство: Пиратский совет
Штаб-квартира: Расколотая Скала, Диаспора

Капитану торгового судна, у которого украли груз или угнали звездолёт, пираты миров Соглашения могут показаться разрозненными кучками отъявленных мерзавцев. На самом деле многие флибустьеры, промышляющие разбоем в просторах космоса, придерживаются своеобразного кодекса чести или по меньшей мере убеждены, что у них друг с другом больше общего, чем с кораблями и экипажами, на которые они нападают. Их называют Вольными капитанами, и хотя не каждый разбойник, атакующий мирный корабль в нейтральном космосе, является одним из них, наиболее успешные и печально известные в мирах Соглашения пираты состоят в этой разношёрстной организации.

Преступная ассоциация состоит из независимых капитанов звездолётов, занимающихся мародёрством, пиратством, грабежами, контрабандой и прочей противозаконной деятельностью. Считается, что Вольными капитанами управляет совет из избранных пиратов, но что действительно связывает этих непохожих индивидов — так это кодекс, которому они следуют. Именно в нём говорится, кто может быть ограблен, чей корабль может быть угнан или уничтожен и, самое главное, на кого нападать ни в коем случае нельзя.

Правила кодекса могут показаться необоснованными или причудливыми, но сам факт их наличия жизненно необходим для слаженной работы, ведь в случае войны всех против всех окончательная победа достанется Блюстителям, которые без труда захватят выживших. Правила кодекса могут время от времени меняться в зависимости от причуд членов совета, однако некоторые положения остаются незыблемыми:

- Вольный капитан может напасть на другого Вольного капитана только во время одобренного советом поединка.
- Клиенты, заплатившие Пиратскому совету высокую цену за «защиту», должны быть в полной безопасности от несанкционированных нападений.
- Уговор есть уговор, и если Вольный капитан заключил сделку, он обязан исполнить обязательства. Это особенно важно, когда пираты предлагают сохранить жертвам жизнь в обмен на груз, — те могут быть уверены, что пираты после этого не убьют их.
- Все члены экипажа вольны покинуть судно в порту, но в полёте они обязаны головы сложить за капитана, если тот так прикажет.

Вольные капитаны базируются и в мирах Соглашения, и за их пределами, но центр пиратской вольницы расположен в Диаспоре, поскольку россыпь разбросанных астероидов, космических глыб и планетезималей надёжно скрывает от закона бесчисленные стыковочные станции, порты и безопасные гавани для дезертиров, изгнанников и пиратов.

Пиратский совет Вольных капитанов собирается на астероиде под названием Расколотая Скала, и хотя его точное местоположение хранится в строжайшей тайне, говорят, что он прекрасно охраняется во избежание попыток Блюстителей или планетарной полиции помешать противозаконным деяниям Вольных капитанов.

Общих целей у Вольных капитанов нет, каждый желает лишь разбогатеть, но, по данным разведки, которые получили планетарные правительства, из-за возросшего влияния и военной мощи Вольных капитанов на Диаспоре зарождается некое «пиратское королевство».

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

КОРПОРАЦИЯ «АБАДАР»

КРУПНАЯ РЕЛИГИОЗНАЯ КОРПОРАЦИЯ

Руководство: президент и исполнительный архидиректор Геврант Исеки-Окайбо
Штаб-квартира: Золотое Хранилище, станция «Авессалом»

Корпорация «Абадар» — крупнейшая, богатейшая и влиятельнейшая в мирах Соглашения во многом благодаря тому, что это ещё и церковь Абадара, бога цивилизации, торговли и благосостояния. Помимо производства, транспортировки и продажи широкого ассортимента технологических и магических товаров, корпорация «Абадар» предлагает множество других услуг: банковские, финансовые, юридические, коммунальные и транспортные. Её корпоративные офисы, фабрики, склады, торговые форпосты (все которые к тому же действуют как храмы Абадара) находятся в каждом из миров Соглашения и на почти всех цивилизованных планетах, поддерживающих торговые отношения с системой. Практически всё, что можно купить в мирах Соглашения или дружественных системах, продаётся, а часто и производится корпорацией «Абадар» или одной из её дочерних компаний. Нельзя сказать, что товары корпорации отличаются превосходным качеством или что у них нет достойных конкурентов. Кое-кто может утверждать, что лазерная винтовка фирмы «Арабани армс» лучше фокусирует луч, чем аналогичная модель, производимая корпорацией «Абадар», но все знают, что на полках ближайшего гипермаркета корпорации «Абадар», вероятнее всего, можно найти обе.

Корпорация «Абадар» преследует те же цели, что и церковь Абадара: распространение цивилизации и закона, обеспечение свободной торговли и получение прибыли. Не являясь органом правопорядка сама по себе, эта корпорация обеспечивает оснащение, финансирование и обучение и Блюстителей, и более мелких планетарных сил охраны порядка. Корпорация активно спонсирует колониальные экспедиции и предоставляет всё, от финансовой помощи до колониальных кораблей, строительного оборудования, припасов и даже готовых для сборки зданий (включая, разумеется, набитый до отказа магазин корпорации «Абадар» — отличное франшизное предложение). Кроме того, корпорация сыграла значительную роль, содействуя правительству миров Соглашения при установлении кредитного стандарта, а её функции по валютному регулированию и осуществлению межпланетных денежных переводов фактически делают её частью казначейства, что устраивает далеко не всех граждан.

Корпорация имеет стандартную для крупной компании организационную структуру, сохраняя в то же время религиозные функции. Все директора и управляющие корпорации — священнослужители Абадара. Президент корпорации является первосвященником, называемым исполнительным архидиректором. Деятельность корпорации на каждой планете (или значимом объекте, например на станции «Авессалом») контролирует отдельный архидиректор, входящий в совет директоров корпорации. Более низкие по должности директора управляют крупными активами компании, а менеджеры и администраторы несут ответственность за более мелкие владения и офисы. Помимо менеджеров-священнослужителей, в корпорации «Абадар» трудятся многочисленные светские работники, занятые в самых разных областях, включая поиск новых рынков сбыта и ресурсов, пилотирование, исследовательскую работу, безопасность, транспорт и многое другое. Несмотря на то, что у корпорации достаточно лояльных постоянных сотрудников, она не стесняется привлекать людей со стороны, если для выполнения задачи требуются особые навыки или готовность рискнуть жизнью.

КСЕНОСТРАЖИ
ХРАНИТЕЛИ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Руководство: глас природы Алька Габрио
Штаб-квартира: ковчег «Эквилибриум»

После открытия дешёвой технологии межзвёздных путешествий были исследованы и освоены буквально миллиарды новых миров, но не все считают это благом.

По мнению Ксеностражей, каждый мир, на котором теплится искра жизни, уникален: это и научная загадка, которую необходимо разгадать, и священное чудо, достойное благоговения. На их взгляд, бесконтрольная экспансия и освоение галактики в погоне за быстрым обогащением или с целью дальнейшего разрастания городов является ужасным кощунством, которому необходимо противостоять.

Считается, что Ксеностражи появились как орден друидов на Кастровеле на заре эры космических полётов и сейчас являют собой странную смесь существ, объединённых общей целью, которых направляет Круг Хранителей. Многие из Ксеностражей — мистики, черпающие силу от самой природы ради защиты священной неприкосновенности диких мест, другие – учёные, которые видят в изучении инопланетных форм жизни шанс значительно продвинуть науку вперёд и совершить новые открытия в области медицины и опасаются экологических последствий бездумной разработки недр и операций по сбору биологических материалов. Есть среди них и профессиональные солдаты – борцы за сохранение окружающей среды, готовые отдать жизни, чтобы заставить цивилизацию гармонично сосуществовать с хрупкими экосистемами. Ксеностражи патрулируют космическое пространство на живых кораблях-ковчегах, скорее выращенных, чем построенных, и спроектированных так, чтобы сократить использование невозобновляемых ресурсов. Более того, ковчеги частично разумны и поэтому способны осознанно выполнять поступающие от пилотов приказы.

Ксеностражи не пренебрегают вооружёнными столкновениями — их элитные отряды, Зелёные стражи и Рыцари природы, крайне опасны: симбиотические истребители и биологические силовые доспехи заставляют с ними считаться. Вместе с тем они осознают, что цивилизация является естественной ступенью эволюции и частью природного баланса. Политическое влияние Ксеностражей обусловлено в большей степени экономическими причинами. Их исследования в области биотехнологий и возобновляемых источников энергии, от созданных на заказ бактерий до электростанций на основе морских водорослей, сопоставимы разве что с разработками бреседиан, а их прорывы в области медицины и других наук, сделанные благодаря изучению биологии иных планет, приносят пользу всем мирам Соглашения.

Разумеется, Ксеностражи не могут отследить каждый корабль, проходящий через Поток, но они часто используют политическое влияние и внедряют своих членов в корпорации в качестве советников или наблюдателей. Кроме того, они посылают представителей к недавно открытым мирам, чтобы проследить за их развитием и убедиться, что колонисты аккуратно относятся к местным экосистемам.

Большинство Ксеностражей действует независимо, спокойно пресекая нарушения и убеждая неверующих в преимуществах жизни в гармонии с другими организмами. К сожалению, не все, кто разделяет идеалы Ксеностражей, так же благоразумны, как их правящий совет. Известная теория заговора обвиняет ксеностражей-отщепенцев в распространении звёздной чумы — смертельного патогена, занесённого первыми межзвёздными исследователями, который, предположительно, являлся частью плана по препятствию межзвёздной колонизации.

В организации Ксеностражей все равны, и даже недавно принятые члены вольны высказывать своё мнение. Их лидер, глас природы, выбирается путём всеобщего одобрения из числа капитанов кораблей-ковчегов, но далее его оставляют безоружным на пригодной для жизни, но совершенно дикой и ранее неизученной планете. В случае если он сможет там выжить в течение целого года без нанесения существенного вреда местной экосистеме, он займёт эту руководящую должность. На посту глас природы советуется не только с коллегами, но и с экстрасенсорными созданиями, айхорами. Эти существа размером примерно с мышь и чуть умнее собак, однако наделены особым даром или проклятием — способностью отвечать на вопросы о будущем с обескураживающей честностью. Местоположение родного мира айхоров держится в строжайшем секрете, чтобы больше никто и никогда не смог их эксплуатировать.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ОБЩЕСТВО ЗВЁЗДНЫХ ИСКАТЕЛЕЙ

СТРАНСТВУЮЩИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Руководство: первый искатель Луваси Эльсебо
Штаб-квартира: комплекс «Шпиль знаний», станция «Авессалом»

Поиски знаний и желание разгадать тайны Вселенной — неотъемлемая часть всех великих деяний, но для Звёздных искателей подобное любопытство — образ жизни.

Штаб-квартира Звёздных искателей находится в комплексе «Шпиль знаний» на станции «Авессалом», само же общество представляет собой свободное объединение исследователей и искателей приключений, путешествующих по галактике в поисках знаний. Общество Звёздных искателей было основано вскоре после окончания Разрыва — его создатели вдохновлялись обрывочными сведениями о подобной организации, существовавшей ещё на Голарионе. Общество Звёздных искателей в первую очередь стремится определить временные границы Разрыва и собрать воедино обрывочные данные о событиях, происходивших в течение этого периода времени, обнаружить исчезнувший Голарион и использовать обширную сеть потоковых маяков для исследования и картографирования новых миров.

В наше время в число Звёздных искателей входят самые различные учёные — биологи, археологи, военные историки, специалисты по компьютерам. В отличие от исследовательских групп корпораций они следуют единой заповеди: широкое распространение информации способствует росту, развитию и, в конечном итоге, установлению мира. Хотя и отдельные члены, и сама организация отлично зарабатывают на продаже звёздных карт, результатов исследования новых миров и даже инопланетных артефактов (если они уже тщательно изучены, разумеется), ими всё же в первую очередь движет желание опубликовать данные о находках — для общей пользы и для укрепления собственной репутации. Информация о наиболее значимых открытиях распространяется посредством регулярных трансляций под названием «Хроники Звёздных искателей». Методика совершения открытия остаётся на совести каждого искателя, однако руководство организации не одобряет неприкрытого воровства, захватнических войн и в особенности — эксплуатации ранее неизвестных цивилизаций.

Чтобы достигнуть лидерства в Обществе, нужно завоевать уважение коллег смелостью и научными результатами. Организацией управляют Форум, первый искатель и Руководство.

Форум — выборный орган из исследователей-ветеранов, менеджеров и учёных, которые совместно работают над организацией экспедиций и снабжением удалённых базовых лагерей.

Первый искатель — формальный глава организации и избирается за заслуги в качестве учёного-исследователя и успехи в своей области деятельности. Часто он использует эти несколько лет в должности для того, чтобы сместить приоритеты организации и попытаться дерзко и бескомпромиссно достигнуть успеха в собственной исследовательской миссии. По окончании срока в должности первого искателя ему больше нельзя занимать руководящих позиций в организации, поэтому для многих это кульминация карьеры, после чего они уходят в тень или отправляются в Простор. Хотя искатели и не обязаны помогать первому искателю, большинство не откажут из уважения к этому живому воплощению учёности.

Руководство, совокупность сохранённых личностей лучших Звёздных искателей, утверждает каждого избранного первого искателя и служит Обществу духовной опорой. Когда заканчивается срок полномочий первого искателя, он устанавливает связь с Руководством и часто получает право сохранить копию своего сознания для помощи будущим поколениям.

Учитывая интенсивный набор многообещающих кандидатов всей мастей, в том числе из цивилизаций вне миров Соглашения, Звёздных искателей можно назвать одним из самых космополитичных и демократичных сообществ в системе. Их открытия нередко мешают планам корпораций или правительств, что приводит к некоторому количеству вооружённых столкновений, но, несмотря на это, данная организация является признанным лидером как в открытии новых планет, так и в установлении первого контакта, благодаря готовности финансировать вылазки в Простор, не ожидая возврата потраченных средств. Спонсорами экспедиций выступают самые разнообразные инвесторы — от правительств до частных лиц. Они же с удовольствием привлекают Звёздных искателей в свои команды в качестве независимых специалистов. Даже на самых густонаселённых мирах Соглашения можно найти Звёздных искателей, изучающих древние развалины и загадки истории.

РЫЦАРИ ГОЛАРИОНА
КРЕСТОНОСЦЫ

Руководство: рыцарь-генерал Халайна Лимикин
Штаб-квартира: флагман «Клинок отваги»

Рыцари Голариона – это военная организация, прочно связанная с мирами Соглашения, церковью Иомедэй и выходцами с пропавшей планеты Голарион. Хотя поклонение богине Иомедэй не обязательно для вступления в ряды и некоторые члены общества даже почитают других богов, все Рыцари приносят священную клятву чтить Кодекс Наследницы — обет, состоящий из 10 частей и требующий смелости, справедливого обращения с военнопленными, благородства и сдержанности в действиях. Им также следует постоянно изучать священный текст «Деяния Иомедэй».

Рыцари Голариона призваны нести справедливость и праведность во всех их проявлениях, распространяя дарованное богиней понятие морали по всем мирам Соглашения, поселениям на дальних рубежах и беззаконным территориям. Для многих Рыцари являются классическими героями, готовыми пожертвовать собой ради спасения невинных, защищая их от беснующихся чудовищ или от посягательств бандитов и тиранов, воплощающими идеалы военного братства и готовыми умереть за правое дело. В отличие от Блюстителей, Рыцари не соблюдают местные законы, если не считают их справедливыми. Они следуют законам Небес, а любой, кто нарушает их, не заслуживает снисхождения. Они глубоко ценят закон и порядок, но не терпят тех, кто использует их для притеснения других или связывается со злом – например, дьяволами или нежитью. Из-за этого работать с ними бывает непросто, и хотя Рыцари не раз защищали миры Соглашения, Блюстители прилагают все усилия, чтобы направлять их в сражения, где политика не замешана. Они борются с Флотом мертвецов, вторжениями демонов или с проблемами в мирах за пределами системы. У Рыцарей Голариона нет постоянной штаб-квартиры ни на одной из планет, они используют флот кораблей-соборов класса «Мститель» в качестве мобильных баз.

Рыцари Голариона тесно сотрудничают с церковью Иомедэй, однако, в отличие от корпорации «Абадар», они чётко разделяют орден и церковь. Таким образом, Рыцари вольны бороться с возникающими угрозами быстро и тем способом, который считают наилучшим, без вовлечения руководителей церкви в принятие каждого решения. Связанные клятвой защищать всех невинных, Рыцари чтят свою богиню как покровительницу всех рас, бежавших с Голариона, особенно человечества. В качестве финансовой поддержки им поступают небольшие суммы от колоний, компаний и других организаций, которым Рыцари оказали помощь в прошлом, но это всего лишь дары, а не плата за службу — ведь Рыцари Голариона не служат никому.

Рыцари Голариона сочетают военную структуру и чины со старинными традициями рыцарства и верности сюзерену. Рядовые солдаты действуют под командованием рыцарей-офицеров, но рыцарям-лейтенантам и более высоким по званию часто доверяют самостоятельно сражаться против несправедливости, призвав под свои знамёна каждого, кто откликнется на зов.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

РЫЦАРИ ПРЕИСПОДНЕЙ

БЕСПОЩАДНЫЕ СИЛЫ МЕЖЗВЁЗДНОГО ПОРЯДКА

Руководство: у каждого ордена своё
Штаб-квартира: семь огромных цитаделей

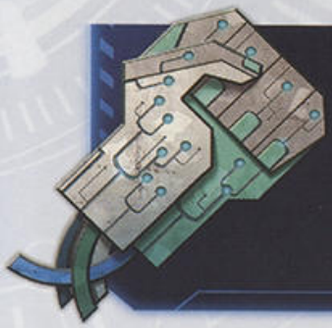
Меж звёзд царит хаос. Рыцари Преисподней с фанатичным рвением насаждают порядок по всей галактике во имя выживания и здравомыслия, даже если ради этого дотла сгорят миллиарды миров.

Рыцари Преисподней полагают закон единственной добродетелью и несут безжалостное правосудие огнём и мечом. Они всегда приходят туда, где в них нуждаются, невзирая на границы и расстояния, чтобы сокрушить пиратов, усмирить туземцев, подавить восстание или укротить дикую природу. Рыцари постоянно участвуют во множестве конфликтов и единственным приемлемым результатом считают достижение абсолютного порядка, но при этом сами не стремятся к управлению чем бы то ни было. В отличие от обычных завоевателей, жаждущих богатства и власти, Рыцари Преисподней стремятся к главенству закона и формированию последовательных стабильных систем. Им абсолютно безразлично, кто устанавливает эти законы или сидит на троне, что способствует их популярности в качестве наёмников, к которым обращаются те, кто может доказать законность своих полномочий или стремится покончить с гражданскими беспорядками. Тем не менее после победы Рыцари Преисподней не уходят, пока не убедятся, что навели порядок надолго.

В своей философии и внешнем виде Рыцари, очевидно, черпают вдохновение из самой Преисподней — это сразу заметно по изукрашенной дьявольскими символами внушительной чёрной броне. Вопросы добра и зла ничего не значат по сравнению с необходимостью установления порядка, и в этом Асмодей и его легионы также служат прекрасным образцом, ведь Преисподняя не терпит неповиновения. Это отнюдь не означает, что Рыцари Преисподней злы или кровожадны, они всего лишь неукоснительно исполняют полученные приказы и ставят стабильность выше вопросов морали. Рыцарь никогда из собственной прихоти не причинит вред невиновному, напротив, он скорее рьяно бросится его защищать, но при этом без малейшего колебания сровняет с землёй город вместе со всеми жителями, если так было приказано. Только самые достойные принимаются в ряды Рыцарей, для этого они проходят обучение и испытания, кульминацией которых является поединок с одним из обитателей Преисподней. Лишь те, кто встретился лицом к лицу с подобным ужасом и вышел из битвы победителем, могут называть себя Рыцарями Преисподней.

Несмотря на единство целей, Рыцари всё же разделяются на несколько независимых орденов, каждый из которых специализируется на своей задаче в общем деле или обладает уникальными навыками. Некоторые (например, Орден Гвоздя, который насильно «развивает и цивилизует» менее развитые расы, или охотники за головами из Ордена Цепи) ведут родословную с самого Голариона: их предшественники предвидели надвигающуюся катастрофу и стратегически отступили в глубокий космос или экстрапланарные владения. Другие же ордена были основаны на отдалённых мирах и планах и призваны обратно в систему Соглашения.

В мирах Соглашения ведут деятельность семь крупных орденов Рыцарей Преисподней, а менее значительные ордена существуют в их тени. К крупнейшим орденам относятся Орден Врат, Орден Гвоздя, Орден Затмения, Орден Печи, Орден Пики, Орден Плети и Орден Цепи. У каждого из орденов своя особая броня, излюбленный вид оружия или техника боя и мощнейшие боевые крейсеры, но истинное воплощение силы Рыцарей Преисподней — их цитадели, громадные боевые станции, на которых располагаются штаб-квартиры орденов.



ФРОНТ ОСВОБОЖДЕНИЯ АНДРОИДОВ

СИНТЕТИЧЕСКИЕ БОРЦЫ ЗА СВОБОДУ

Руководство: Экс Ново

Штаб-квартира: точное местонахождение неизвестно, вероятно, находится на Диаспоре

Андроиды считаются свободными гражданами миров Соглашения уже более века, но это не означает, что эксплуатация полностью прекращена. Конечно, Блюстители стараются пресечь незаконное производство андроидов, но за всеми они уследить не в состоянии. Торговля рабами-андроидами до сих пор ведётся на тайных исследовательских станциях корпораций, кораблях налётчиков из глубокого космоса и только что открытых мирах, где недобросовестные поселенцы угрозами или физическим принуждением заставляют андроидов исполнять приказы.

Здесь в игру вступает Фронт освобождения андроидов (ФОА). Его целью является повсеместная борьба против рабства андроидов, а его многочисленные агенты включают как простых осведомителей, так и элитных лазутчиков. Изначально в ФОА входили исключительно андроиды, но со временем к нему примкнули представители других рас, отчасти потому, что в ходе операций против незаконной торговли андроидами часто освобождаются и угнетённые гуманоиды. Организационная структура ФОА построена по принципу ячеек, поэтому каждый член знает имена только нескольких других участников, но многие полагают, что главный совет ФОА, Экс Ново, ведёт деятельность с тайной базы на одном из астероидов Диаспоры. Считается, что астероид не отмечен на картах, испещрён пещерами и оснащён высокотехнологичными системами маскировки. Полноправные агенты обычно узнают друг друга по магическим зашифрованным татуировкам, которые становятся видны при произнесении пароля, а затем идентифицируют других по анонимной базе агентов. Необходимость сохранять режим секретности ограничивает взаимодействие Фронта с обществом, хотя иногда он берёт ответственность за акции или выдвигает требования через нелегальные трансляции. Многие полагают, что Фронт тайно сотрудничает с Блюстителями, а кто-то из его членов даже заседает в Совете Соглашения.

Отношения ФОА с обществом осложняются ещё и тем, что у его членов нет общих убеждений, помимо цели препятствовать порабощению андроидов. Кто-то стремится выполнить задачи максимально мирным путём, другим плевать на чью-то смерть, одних заботит только настоящее рабство, в то время как другие хотят искоренить все ростки предрассудков в отношении искусственно созданных рас.

До настоящего времени самым противоречивым является радикальное меньшинство Перцептионистов. Большинство обитателей миров Соглашения сходится во мнении, что наличие души отличает людей от вещей, поскольку и андроиды, и разумные машины (например, анациты) обретают душу в момент пробуждения. Перцепционисты же утверждают, что даже если сразу не понятно, разумна ли машина или она просто следует программе, её нужно наделить всеми правами разумного существа. Эта отколовшаяся группа малочисленна, но настаивает на «освобождении» законно приобретённых роботов и корабельных ИИ и не гнушается прибегать к насилию, чем в последние годы наносит непоправимый вред репутации ФОА.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ВЕРА И РЕЛИГИЯ

Религия — важная составляющая повседневной жизни большинства жителей миров Соглашения. Несомненно, боги обладают безграничной силой, и никакое богатство или технологии не изменят того факта, что после смерти все души живых существ предстают перед судом богини Фаразмы, а затем отправляются в подходящий им загробный мир. Религия убеждает, что в этом загробном мире о каждом позаботятся, и хотя боги редко напрямую вмешиваются в дела смертных, влияние их церквей и последователей ощущается повсюду.

Роль священника в мире игры Starfinder — это призвание и род деятельности тех, кто посвятил свою жизнь служению божеству, вне зависимости от класса персонажа или его способностей. Хотя многие мистики получают магические силы благодаря установленной с божеством связи, а большинство верующих посещают храм как прихожане, любой персонаж может быть священником.

На следующих страницах описаны 20 богов и богинь, наиболее почитаемых в мирах Соглашения. В мире игры они известны как «основные божества». Но это не все божественные сущности, имеющие последователей. Богов в галактике не меньше, чем цивилизаций, и даже в мирах Соглашения есть десятки других богов, почитаемых различными сообществами — паства мелких богов малочисленна или состоит только из существ определённой расы, либо же они покровительствуют узким сферам деятельности. Хотя многие из основных божеств ассоциируются с определёнными расами (например, Иомедэй, некогда бывшая человеком, или Талавет, о которой не знали в мирах Соглашения, пока касаты не поведали о её учении), все они известны достаточно широко, и среди их последователей можно найти представителей любой из основных рас. Более того, несмотря на споры священников, описания фундаментальной сущности богов остаются противоречивыми у разных культур — представителям разных рас боги предпочитают являться в отличающихся обличьях или под разными именами. В конце концов, божества — это таинственные натуры, и, хотя самым могущественным последователям они могут лично ниспослать откровение, у них обычно есть дела поважнее, нежели наставление каждого конкретного смертного. Даже последователи одной церкви могут по-разному понимать сущность божества или его учение.

ТАБЛИЦА 12–1: ОСНОВНЫЕ БОЖЕСТВА STARFINDER

БОЖЕСТВО	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОБЛАСТЬ ИНТЕРЕСОВ
Иомедэй	Принципиальное доброе	Доблесть, справедливость, человечество, честная битва
Хайлакс	Принципиальное доброе	Дипломатия, дружба, мир, первый контакт
Саренрэй	Нейтральное доброе	Искупление, исцеление, солнце
Ярaиса	Нейтральное доброе	Знания, интеллектуальное совершенствование, наука, учение
Вейдан	Хаотичное доброе	Исследования, открытия, равенство, свобода
Дезна	Хаотичное доброе	Звёзды, путешественники, сновидения, удача
Абадар	Принципиальное нейтральное	Богатство, закон, коммерция, цивилизация
Талавет	Принципиальное нейтральное	Самодостаточность, содружество, традиции
Ибра	Нейтральное	Загадки Вселенной, космос, небесные тела
Триединый	Нейтральное	Искусственный интеллект, компьютеры, Поток
Фаразма	Нейтральное	Предсказания, рождение, смерть, судьба
Элориту	Нейтральное	История, магия, тайны
Бесмара	Хаотичное нейтральное	Борьба, космические чудовища, пиратство
Орас	Хаотичное нейтральное	Адаптация, естественный отбор, эволюция
Даморитош	Принципиальное злое	Воинский долг, война, завоевания
Зон-Кутон	Принципиальное злое	Боль, зависть, тьма, утраты
Лао Шу По	Нейтральное злое	Воры, крысы, убийцы, шпионы
Ургатоа	Нейтральное злое	Болезни, нежить, ненасытность
Ньярлатхотеп	Хаотичное злое	Заговоры, запретная магия, опасные тайны
Пожиратель	Хаотичное злое	Разрушение, сверхновые, чёрные дыры

ФИЛОСОФСКИЕ УЧЕНИЯ

Некоторые существа не поклоняются никакому божеству и вместо этого следуют определённой философии, на основе которой воспринимают окружающий мир. На протяжении веков разумные виды миров Соглашения создали множество верований — от агностицизма до дистеизма, пантеизма и прочих. Далее представлены самые известные и распространённые на данный момент в мирах Соглашения философские учения.

- **Зелёная вера.** Учение друидизма и Зелёной веры, возможно, древнейшее в мирах Соглашения. Жар солнца, сила ветра и красота растений служат доказательством всей сложности и силы природы. Зелёная вера учит уважать природу и жить в гармонии с окружающей средой.
- **Песнь тишины.** Последователи этого учения верят в совершенство не-жизни. Костяные старейшины Эокса с благоговейным трепетом благодарят Песнь тишины за спасение с помощью дарованной формулы превращения в бессмертных личей.
- **Пророчества Калистрада.** Эти пророчества основаны на записях сновидений блаженного мистика и обещают неимоверные богатства и успех тем адептам, кто следует строгим правилам воздержания, носит исключительно белые одежды и избегает физического контакта с теми, кто не следует этому пути.
- **Сангпотши.** Это учение также известно как Река жизни. Оно говорит, что просветления можно достичь путём перерождения и познания прошлых жизней.
- **Сингуляритизм.** Эта теория особенно популярна среди анацитов с Абаллона. Она гласит, что вся жизнь в конечном итоге переплетётся между собой и превратится в один обширный разум и что совершенствование технологий есть ключ к скорейшему явлению этого божественного сознания.
- **Цикл.** С этим учением солярионов миры Соглашения познакомили касаты. Оно говорит, что существование есть бесконечный цикл. Звёзды рождаются, умирают и появляются снова, попеременно даруя жизнь Вселенной и отнимая её. Равновесие космоса поддерживается этим Циклом, который соединяет всё во Вселенной.

АБАДАР
ВЛАДЫКА ПЕРВОГО ХРАНИЛИЩА

Принципиальный нейтральный бог богатства, закона, коммерции и цивилизации

Центры поклонения: станция «Авессалом», Акитон, Верчес

Символ: золотой ключ

Абадар терпелив, проницателен и дальновиден. Он покровительствует распространению цивилизации по всему Материальному плану, поддерживает коммерческие связи между планетами и приносит богатство тем, кто ведёт свободную торговлю и уважает власть закона. Он владыка и страж Первого Хранилища, сокровищницы в его экстрапланарном царстве, где содержатся идеальные версии каждого когда-либо созданного существа и объекта — совершенный андроид, совершенная валюта, совершенный лазерный пистолет, совершенное заклинание и даже совершенный закон.

Абадар поощряет осторожность и планирование, а импульсивность порицает. Он не вспыльчив и не тороплив, поскольку знает, что распространение цивилизации и закона постепенно, но неизбежно. Только дисциплиной, тяжёлым трудом и трезвыми суждениями можно достичь счастья и благосостояния. Риск иногда позволителен и может принести щедрое вознаграждение, но только после тщательного планирования и взвешивания всех за и против. Абадар не склоняется ни к добру, ни ко злу, так как у обеих сторон есть свои преимущества, но он предпочитает наёмный труд рабству, поскольку работники, которым платят зарплату, могут инвестировать накопления и, следовательно, содействуют развитию цивилизации в целом.

Самыми ярыми почитателями Абадара обычно являются аристократы, колонисты, предприниматели, юристы, политики и торговцы, однако многие бедные люди поклоняются Владыке Первого Хранилища в надежде привлечь его внимание и изменить свою судьбу. Каждый преданный Абадару ремесленник или художник старается воспроизвести совершенные формы объектов из его божественного царства в своих работах. Почитатели Абадара верят, что это он возвысил разумные расы галактики от примитивных племён до технологических цивилизаций, и многие стремятся следовать его примеру при встрече с менее развитыми существами на недавно открытых планетах, при строительстве новой колонии или установлении торговых связей.

Церковь Абадара, корпорация «Абадар» (см. стр. 476), является одновременно и религиозной организацией, и одной из самых успешных и влиятельных корпораций в мирах Соглашения. Её руководители имеют и церковный сан, а её многочисленные офисы, склады, торговые форпосты и магазины, которые можно найти почти в любом освоенном мире, также являются храмами. Здания корпорации построены в легко узнаваемом и достаточно неоднозначно воспринимаемом стиле — прочные, практичные конструкции (для защиты от воров), которые роскошно украшены (чтобы продемонстрировать богатство, часто скрытое за этими стенами). У многих зданий корпорации «Абадар» прочные полупрозрачные керамические окна, которые выкрашены в ярко-жёлтый цвет, чтобы освещать внутреннее пространство золотым светом.

БЕСМАРА
КОРОЛЕВА ПИРАТОВ

Хаотичная нейтральная богиня борьбы, космических чудовищ и пиратства

Центры поклонения: станция «Авессалом», Акитон, Апостэ, Вескариум, Диаспора

Символ: череп со скрещёнными костями

Расцвет торговли между планетами миров Соглашения породил пиратов, охотящихся на торговые суда, а благодаря им стала известна и Бесмара. Когда-то давно она была одним из мелких морских богов Голариона, но теперь её почитают как могущественную богиню пиратов, вооружённой борьбы и инопланетных чудищ, плывущих сквозь космическую пустоту. Некоторые служители её культа утверждают, что Бесмара обрела настоящую власть и место в пантеоне богов в качестве награды после дерзкого нападения, когда она сместила другого бога, но эти события, предположительно, произошли во время Разрыва, так что это невозможно подтвердить или опровергнуть. Звездолёт Бесмары носит название «Звёздный дух» и бороздит просторы космоса и планов с верным экипажем смекалистых и бесстрашных пиратов из бесчисленных миров на борту. Одно из созвездий в небесах миров Соглашения также носит название Звёздный Дух, и многие полагают, что это одно и то же.

Бесмара — дерзкая, непостоянная, жадная и похотливая богиня, но она следует собственному кодексу чести и верна своему экипажу и чужакам, пока те полезны ей и служат её интересам. Она презирает законы и цивилизацию, предпочитая свободу и счастливый случай на просторах открытого космоса, наслаждаясь лишь битвами, грабежом, риском и азартом погони. Бесмара не задаётся вопросами добра или зла, но она презирает бессмысленные убийства, которые не приносят добычи или награды. Она упивается борьбой и обманом, полагая, что если у кого-то есть то, что она хочет, она может это присвоить.

Многие вески-наёмники почитают Бесмару как богиню борьбы, но основную часть её последователей составляют пираты, контрабандисты и другие преступные элементы, наживающиеся на военных конфликтах. Даже те пираты, которые обычно презирают религию, до сих пор молятся Бесмаре, чтобы та сменила гнев на милость, или выкидывают часть добычи в открытый космос в качестве подношения, чтобы получить благословение Королевы пиратов. Впрочем, всё это скорее суеверия, а не религия, поэтому у Бесмары мало храмов, а организованной церкви как таковой почти нет. Тем не менее в часто посещаемых пиратами портах и на космических станциях можно найти маленькие часовни богини, а на удалённых астероидах, космических скитальцах и на кладбищах космических кораблей встречаются её алтари.

Большинство Вольных капитанов (см. стр. 475) почитают Бесмару хотя бы на словах, многие из них также носят с собой маленькие ценные безделушки (например, кусочек редкого минерала или старинный лазерный пистолет, украденный у знаменитого капитана), полагая, что их потеря навлечёт беду. Некоторые из этих побрякушек передаются от одного Вольного капитана другому на протяжении десятилетий.

ВЕЙДАН
БЕСКРАЙНИЙ ГОРИЗОНТ

Хаотичный добрый бог исследований, открытий, равенства и свободы

Центры поклонения: станция «Авессалом», Верчес, Диаспора, «Идари»

Символ: звездолёт, устремившийся в неизведанное

Вейдан, в отличие от богов, начавших путь смертными и обрётших божественность, действовал обратным образом и продолжает поступать так даже по сей день.

Будучи богом открытий и исследований, Вейдан постоянно отделяет осколки своей божественной сущности и создаёт из них аватаров — собственные смертные отражения любого пола, формы или расы, которые могут незамеченными путешествовать среди бесчисленных цивилизаций Материального плана, свободные от ответственности, возложенной на плечи любого бога, и способные прочувствовать все аспекты существования, недоступные всеведущим божествам. Поступая так, Вейдан стремится показать основополагающее равенство всех существ, включая богов, и вдохновляет последователей относиться ко всем доброжелательно, ведь даже самый отъявленный грешник или инопланетное чудище на самом деле может оказаться тайным мессией. Аватары Вейдана время от времени раскрывают свою сущность, вступаясь за беззащитных или направляя верующих в трудные времена, но чаще всего они просто путешествуют, исследуя Мультивселенную на пределе своих смертных возможностей, пока смерть не вернёт их искру обратно в божественное пламя.

В то время как Дезна выступает за путешествия ради самих путешествий, Вейдан видит смысл в конечной цели путешествия, даже если эта цель — лишь исследование. Изучение неизведанного — священный процесс, во время которого исследователь постигает не только звёздную систему или мир, но и себя самого. Вселенная таит множество чудес, только и ждущих первооткрывателей, и Вейдан радуется каждой находке последователей, неважно, мала она или значительна. Как и Дезна, он разделяет любовь к свободе и верит в право каждой разумной расы быть независимой и не скованной рамками жестоких законов. Он считает равенство всех существ любого рода занятий основой этой свободы и необходимым условием процветающего общества и не одобряет рабство и любую систему, при которой одни возвышаются за счёт эксплуатации других, из-за чего часто конфликтует с капиталистическим учением Абадара.

Посланники, исследователи, гностики, социалисты, Звёздные искатели (см. стр. 478) и колонисты, устремившиеся к недавно открытым планетам в поисках нового дома, составляют большую часть последователей и священнослужителей Вейдана. Многие люди и андроиды, особенно те, кто вступил в борьбу с притеснением, почитают Вейдана, как и молодые касаты, восставшие против суровых традиций своей культуры, и ширрены, ценящие его за помощь угнетённым. Церковь Вейдана, следуя заветам равенства, практически отказалась от внутренней иерархии. Его храмы обычно расположены на звездолётах — и действующих, и списанных.

ДАМОРИТОШ
ЗАВОЕВАТЕЛЬ

Принципиальный злой бог воинского долга, войны и завоеваний

Центры поклонения: Акитон, Вескариум, «Идари», Кастровель

Символ: красные энергоклинки дошко на чёрном фоне

Вески всегда были расой воинов и завоевателей, и, несмотря на временное перемирие с мирами Соглашения, Даморитош остаётся краеугольным камнем их общества. Для весков война и завоевания являются неотъемлемой частью бытия, от простой борьбы животных и растений за выживание до масштабных идеологических войн. Каждый может выбрать — либо принять эту истину и благодаря победе занять место в истории, либо отрицать её и умереть презренным и забытым трусом. Однако война требует жертв, и долг каждого — принести в жертву всё, что нужно для победы своего вида, цивилизации, империи, королевства или планеты.

Даморитош — суровый бог, ему неведомы понятия свободы и комфорта. Иногда его называют Суровым Военачальником, ведь он требует беспрекословного подчинения от всех, кто жаждет его расположения, и заставляет их стремиться к победе любой ценой. Храбрость достойна восхищения, как и воинская честь, и верность присяге, но воля к борьбе и жажда победы гораздо более важны для его последователей, чем такие благородные понятия, как смелость и героизм. В их понимании сильный всегда подчинит слабого, так что лучшая стратегия — демонстрировать силу и разбить потенциальных врагов до того, как они станут опасны. Даморитошу неинтересна дипломатия, так как военная мощь способна принести гораздо больше в короткий срок, но он также велит своим почитателям принимать капитуляцию противника, чтобы не тратить попусту их жизни.

Изначально Даморитош являлся покровителем весков, но вера в Завоевателя распространилась по мирам Соглашения среди наёмников, солдат и воинов всех рас, а особенно среди касат и лашунт.

Многие священники Даморитоша служат в качестве командиров наёмников, военных советников или капелланов армий планет. Некоторые, однако, стремятся следовать учению Даморитоша буквально и становятся мелкими военными диктаторами, покоряя небольшие территории как на мирах Соглашения, так и на новых планетах по всей галактике.

Храмы Даморитоша часто строятся в традиционном архитектурном стиле весков и походят на бункеры, которые легко можно укрепить и оборонять силами всего нескольких солдат. Они заполнены оружием и припасами и при необходимости могут выдержать длительную осаду или служить в качестве защищённой базы для военных операций.

Многим расам Даморитош кажется богом разрушения, но его паства считает, что завоевание — это вечное движение вперёд, и нет никаких причин, чтобы возвращаться назад и унижать побеждённых, если те ведут себя достойно. Его священное оружие, энергоклинковый дошко, всегда ассоциируется и с его церковью, и с завоевателями-весками в целом.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ДЕЗНА
ПЕСНЬ СФЕР

Хаотичная добрая богиня звёзд, путешественников, сновидений и удачи

Центры поклонения: станция «Авессалом», «Идари», Кастровель, Триакс

Символ: бабочка со звёздами, солнцами и лунами на крыльях

Отчуждённая и вспыльчивая Дезна находит удовольствие в смелости, таинственности и спонтанности, особенно если это касается путешествия ради самого путешествия. Её отрешённость берёт начало не в высокомерии, а в уверенности в собственных силах и нежелании обременяться проблемами. Она полна контрастов — путешественник, не заботящийся о конечной цели, беззаботное создание, ведомое инстинктами ушедших в прошлое тысячелетий, мирное божество, вынужденное сражаться со старыми врагами, вечно молодое, несмотря на тяжесть лет и звёзд на крыльях. Некоторые могут считать Дезну ветреной, легкомысленной и рассеянной, но у неё есть и обратная сторона, рождённая в битвах, утратах и горе.

Дезна общается с последователями через сны, вдохновляя их верить в себя, потакать своим желаниям, пробовать всё, давать волю внутренним силам и полагаться на инстинкты. Будучи богиней удачи, она полагает, что удача сопутствует смелым и что всегда есть шанс на успех, но знает и то, что сон может обернуться кошмаром. Дезна покровительствует всем мечтателям и путешественникам и учит, что лучше попросить прощения после, чем спрашивать разрешения, и что иногда необходимо принять молниеносное решение, чтобы не упустить уникальный шанс.

Почитатели Дезны не стремятся сражаться и скорее предпочтут избежать возможной битвы. Тем не менее, если у них нет другого выбора или если отступление будет означать, что пострадают беззащитные, они приложат все усилия для скорейшего завершения битвы, постараясь при этом никого не убить, но в остальном сдерживаться не станут.

Несмотря на существование в течение многих тысячелетий, Дезна и её учение мало изменились со времён до Разрыва. Её дворец всё ещё находится на Полярной звезде, по слухам, равноудалённой от всех систем, где почитают Песнь Сфер. Многие преданные Дезне носят с собой нож-звезду, чья форма уже давно ассоциируется с именем богини. Искатели приключений, исследователи, астронавигаторы, космические путешественники и существенная часть Звёздных искателей (см. стр. 478), а также мистики, ясновидящие и солярионы поклоняются Дезне. Азартные игроки и воры молят Дезну об удаче, и лишь немногие путешественники поднимаются на борт корабля, отправляющегося к дальним звёздам, не прошептав молитву Песне Сфер. Места для поклонения Дезне легко найти почти повсюду, где бывают космические путешественники, но её церковь не обладает чёткой иерархией, а крупных храмов с постоянными священнослужителями у неё немного. На большинстве коммерческих звездолётов обустроена небольшая часовня или алтарь Дезны для пассажиров, на многих частных судах также можно найти её маленькие идолы, символы или изображения.

ЗОН-КУТОН
ВЛАДЫКА ПОЛУНОЧИ

Принципиальный злой бог боли, зависти, тьмы и утрат

Центры поклонения: Акитон, Апостэ, Верчес, Диаспора, Эокс

Символ: череп с шипастыми цепями в глазницах

Давным-давно Зон-Кутон звался Ду-Брал и был сводным братом богини любви и красоты, но зависть к её талантам заставила его отправиться в путешествие в неизведанные края за границами Великого Запределья. Там ему встретилось нечто, что изменило его к худшему, и после возвращения он стал новым богом боли, страданий и потерь.

Зон-Кутон двуличен, жесток и завистлив. Он оскверняет плоть, чтобы сеять боль и унижение, и олицетворяет тяжёлые утраты, всепоглощающую зависть, эмоциональную тьму и постоянную боль. Он — неисправимое зло, и причиняемая другим боль доставляет ему лишь краткое удовольствие.

Само его существование — это разложение и паразитирование на теле Вселенной. Его разум непрестанно ищет новые способы притеснения, унижения, развращения и уничтожения других, однако его истинные цели непостижимы. Владыка Полуночи не предлагает великой мудрости, не обещает открыть истину и не гарантирует наград в загробном мире. Возможно, его безрадостный нигилизм — лишь часть тщательно продуманного плана, неведомого даже его самым ярым служителям, но до сих пор смысл его учения заключался в том, что само существование есть боль.

Культ Зон-Кутона привлекает злобных садистов, умалишённых мазохистов и тех, чья душа так сильно ранена, что только всепоглощающая боль отвлекает их от печали. Он подстёгивает разум серийных убийц, направляет руки палачей, играет на нервах страдающих. Он покровительствует рабовладельцам, подпольным хирургам и всем тем, кто сошёл с ума от ревности и утраты, потеряв себя настолько, что утешение им приносит лишь боль, а радость — только страдания других. Его служители, известные как Слуги Полуночи, стремятся проникнуть за край Великого Запределья и достичь того же, что и Зон-Кутон.

В его учении нет глобальных заповедей, помимо причинения боли, но его церкви удаётся оставаться многочисленной. Во многом это происходит благодаря изобретениям Весельчаков — добровольных ампутантов, которые из-за отсутствия конечностей или органов чувств посвящают всё своё время изобретению всё более зловещих устройств для кутонских торговцев оружием (например, теневых двигателей, которыми до открытия Потока пользовались те, для кого скорость была важнее немыслимой боли). Храмы Зон-Кутона выглядят и действуют как пыточные камеры, а обряды поклонения состоят из пыток и самоистязания, размывающих грань между удовольствием и болью.

О сводной сестре Зон-Кутона, Шелин, известно лишь немногое. Иногда она даёт о себе знать, но её ответы последователям редки и обрывочны. Многие полагают, что она путешествует за пределами изученной Мультивселенной в поисках исцеления древнего и загадочного недуга, поразившего её брата.

ИБРА
НЕПОСТИЖИМЫЙ

Нейтральный бог загадок Вселенной, космоса и небесных тел

Центры поклонения: Верчес, «Идари», Лиавара

Символ: стрела и круг с созвездием внутри

Вселенная полна удивительного, а Ибра — бог этих чудес: далёких галактик, подёрнутых дымкой туманностей, миров, кружащих около бесчисленных солнц, и необозримого пространства между ними. Наука может объяснить всё это, но великолепие космоса не знает границ, и всегда найдутся новые чудеса и тайны, притаившиеся в ожидании первооткрывателей. Сам Ибра — одна из таких загадок Вселенной. У него нет пола или определённой формы. Неясно, возникло ли это божество вместе с рождением Вселенной, или это некое совершенное существо, получившее божественный статус, или, быть может, оно — олицетворение самого космоса.

Последователи Ибры верят, что можно обрести смысл, истину и умиротворение в красоте космоса, но для этого нужно постараться и разгадать тайны Вселенной. Ибра не даёт ответы на великие вопросы сотворения, но поощряет тех, кто расширяет границы науки и знаний, исследуя Вселенную и открывая её чудеса. В понимании Ибры не существует ни хаоса, ни порядка, ни добра, ни зла. Есть только вопросы, заданные сиянием новорождённой звезды, завораживающим танцем небесных тел и полным одиночеством кометы, пронзающей темноту, при этом неважно, получат ли они когда-нибудь ответы или нет.

Астрономы, астрофизики, космологи, математики и межзвёздные исследователи считают Ибру покровителем, а многие мистики и солярионы служат священниками Непостижимого. Храмы Ибры чаще встречаются в космосе, нежели на планетах. В них всегда есть обсерватории, где его почитатели могут изучать космос и вести записи наблюдений и теорий, причём некоторые из обсерваторий ничем не отделены от пустоты космоса.

Никто в мирах Соглашения не знает, кем были первые почитатели Ибры, так как самые древние из известных монументов, посвящённых этому божеству, представляли собой огромные храмовые комплексы, расположенные на необитаемых мирах, включая крошечную луну Бреседы, Чамари.

Священный символ Ибры был впервые обнаружен в старинных храмах. Он непостижим так же, как и сам бог: считается, что золотистый круг — это глаз, компас или планета, а стрела указывает верующим путь вперёд, в неизвестное.

Чуть менее загадочно созвездие из шести звёзд, заключённое внутри символа, хотя и по его поводу возникают вопросы. Что это за созвездие, которого нет на небосводе ни одного из известных миров? Что оно означает? Каково значение меньших по размеру звёзд внутри символа? Некоторые священники Ибры посвящают жизнь исследованию новых миров в поисках схожих созвездий. По слухам, это созвездие видно только с Голариона, так что символ является ключом, позволяющим его найти.

ИОМЕДЭЙ
ДУША ГОЛАРИОНА

Принципиальная добрая богиня доблести, справедливости, человечества и честной битвы

Центры поклонения: станция «Авессалом», Акитон, Вескариум, Триакс

Символ: длинный меч в сиянии солнца

Иомедэй была смертной, рождённой на Голарионе, и стала богиней задолго до Разрыва. Когда люди покинули родную планету и отправились к звёздам, они унесли веру в Иомедэй в своих сердцах. С исчезновением Голариона его связь с богиней приобрела большее значение, и она стала почитаться как Душа Голариона, покровительница человечества. Иомедэй — добродетельный рыцарь, бесстрашная в бою, проповедующая благородное господство добра и сражающаяся за него. Она олицетворяет славу, честь, справедливость, силу и доблесть и бесстрашно обрушивает меч на величайшее зло, угрожающее человечеству и мирам Соглашения.

Иомедэй одновременно присущи и отчаянная воинственность, и мудрое благородство, она внушает уважение любому божеству, которое имеет с ней дело. Она считает, что её смертные слуги должны проявлять учтивость и вправе ожидать того же в ответ. Она яростно жаждет справедливости для всех, достойного поведения от каждого и храбрости в бою, вне зависимости от ситуации.

Иомедэй учит, что лучше заставить злодеев сложить оружие и достойно сдаться, чем убить их, но разрешает последователям вести непрекращающуюся борьбу против тех, кто продолжает нести зло.

Как покровительница человечества, Душа Голариона считает людей своими основными почитателями, однако многих весков и касат также привлекает её кодекс чести. Обычный последователь Иомедэй благоразумен и трудолюб, готов помочь другим и принять предложенную помощь.

Крестоносцы, посланники, солярионы и солдаты почитают Иомедэй, и многие используют в бою различные варианты священного оружия богини — длинного меча. Её священнослужители борются с притеснением и стремятся изменить Вселенную к лучшему, при необходимости прибегая к силовым методам.

Церковь Иомедэй содержит несколько рыцарских орденов, в частности, Рыцарей Голариона (см. стр. 479), на могучих кораблях-соборах патрулирующих миры Соглашения и далёкие звёздные системы, где обосновались люди, и неустанно сражающихся со злом.

Последователи Иомедэй сооружают большие храмы в местах своего поселения на других планетах, лунах и больших астероидах, чтобы иметь возможность восхвалять богиню.

Обычно эти здания выполнены в стиле церквей старого Голариона, с большими фонтанами, устремлёнными ввысь арками и стенами, похожими на белый камень. Несмотря на внешний вид, храмы не испытывают недостатка в современных технологических удобствах, так как нередко используются рыцарями-крестоносцами в качестве тренировочных площадок, восстановительных баз или временного жилья.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ЛАО ШУ ПО
БАБУШКА-КРЫСА

Нейтральная злая богиня воров, крыс, убийц и шпионов

Центры поклонения: станция «Авессалом», Акитон, Диаспора

Символ: свернувшаяся клубком измождённая крыса

Легенда гласит, что давным-давно Лао Шу По была простой крысой, шныряющей среди теней. Однажды ей довелось погрызть тело умершего бога, после чего она впитала в себя силу божественной сущности и сама стала богиней. Сначала она была богиней ночи, но затем обратила свой взор на тех, кто рыскает под покровом темноты. В её власти отравленный кубок, кинжал за спиной, заминированный реактор корабля. Её глаза и уши всегда открыты, чтобы в подходящий момент услышать неосторожное слово, за которым кроется тайна, и обратить её в свою пользу.

Лао Шу По помнит о своём скромном происхождении и учит, что те, у кого ничего нет, должны делать всё возможное для выживания, будь то убийство, диверсия или кража. Вселенная ничего не даёт даром, и личное дело каждого забрать то, что ему нужно или что он хочет, а затем надёжно спрятать. Иногда можно объединиться с другими для нападения или защиты, как стая крыс, но всецело можно полагаться только на себя. Всегда найдётся лжец или предатель, поэтому нужно постоянно быть начеку, чтобы солгать или предать до того, как это сделает кто-то другой.

Убийцы, контрабандисты, шпионы, воры и все, кто действует скрытно под покровом темноты и избегает внимания властей, поклоняются Лао Шу По. Многие считают её покровительницей исоки, но большинство крысиного народа молится Бабушке-крысе, только чтобы задобрить её и избежать её гнева, а не потому, что разделяют её ценности. Тем не менее многие её священники — исоки, которые развивают сеть связей в преступном мире на благо своих общин.

Храмы и алтари Лао Шу По малочисленны, малы и неприметны и часто скрыты в самых очевидных местах — аптека на задворках, где продают яды, тёмная комната в дальнем углу наркопритона, неиспользуемый отсек в секторе переработки отходов космической станции или узкое переплетение технических туннелей прямо под улицами оживлённого рынка.

Хотя многие сообщества истребляют и искореняют культ Лао Шу По, устраивая своего рода дератизацию, всегда находятся те, кто ценит умение её последователей доводить начатое до конца. Глуп тот, кто всецело доверяет адептам Лао Шу По, которые называют себя «внуками», однако обычно они остаются преданными работодателю или делу до тех пор, пока это соответствует их собственным целям.

Некоторые из внешне безупречных правительств тайно нанимают шпионов и убийц богини, а корпорации хорошо платят им за промышленный шпионаж. В некоторых случаях они даже могут действовать открыто: трудно осудить тех, кто взрывает корабль врага или освобождает заложников из защищённого укрытия, какими бы причинами они при этом ни руководствовались.

НЬЯРЛАТХОТЕП
ПОЛЗУЧИЙ ХАОС

Хаотичный злой Внешний бог заговоров, запретной магии и опасных тайн

Центр поклонения: Октурн

Символ: перевёрнутый чёрный анкх

Говорят, что Ньярлатхотеп обладает тысячей разных обликов и является одним из Внешних богов (см. стр. 493), невероятно древних сущностей, появившихся до рождения остальных богов и даже до самого времени.

Ньярлатхотеп выделяется среди других Внешних богов тем, что предпочитает лично играть со смертными и сеять вражду между ними, а не оставлять это удовольствие своим культистам.

Учёные, изучающие Внешних богов и Тёмную Завесу (пространство между галактиками или загадочные островки пустоты внутри них, где, предположительно, царят эти сущности) полагают, что сам Ньярлатхотеп является первопричиной приготовления бесчисленных миров к разрушительному возвращению Великих Древних и осторожно направляет ход событий к катастрофическому концу. Считается, что за каждой большой катастрофой или стихийным бедствием стоит Ньярлатхотеп. Именно он вёл к исчезновению целые цивилизации.

У каждого культа Ньярлатхотепа своё представление о его облике, но самое известное его воплощение в мирах Соглашения — Пустой странник. Чаще всего он принимает облик гуманоида, облачённого в скафандр, каких тысячи в любом космическом порту, но если внимательно присмотреться, можно разглядеть, что шлем пуст, в нём нет головы или лица, а сам скафандр заполнен бесформенной массой извивающихся щупалец.

Среди других воплощений Ньярлатхотепа — Чёрный фараон (человекоподобное существо, связанное с древней цивилизацией Осириона, существовавшей до Разрыва) и Призрак тьмы (подобное летучей мыши создание с пылающим трёхдольным глазом). В любом обличье Ползучий Хаос стремится изменить текущее положение дел и сбросить смертных с достигнутых ими высот.

Будучи божеством заговоров и опасных тайн, Ньярлатхотеп подстраивает смерти королей, президентов и реформаторов, неумолимо ведя цивилизации к анархии.

Последователи Ньярлатхотепа считают его Внешним богом, объединяющим все культы Великих Древних, и следуют за ним в надежде, что он откроет им двери к равнодушному свету звёзд. Оккультисты, безумные сектанты и те, кто ищет запретных знаний или тайн забытой магии, поклоняются Ползучему Хаосу, как и серийные убийцы, жестокие революционеры и все те, кто жаждет разрушить общество до основанья.

Тайные храмы Ньярлатхотепа разбросаны по всем мирам Соглашения, но центр поклонения ему находится на Октурне, где расположена печально известная Пирамида Чёрного фараона.

Кое-кто поговаривает, что король Карсай, загадочный правитель Октурна (см. стр. 460), может быть вестником или даже воплощением Ньярлатхотепа.

ОРАС
ВЕСТНИК ПЕРЕМЕН

Хаотичный нейтральный бог адаптации, естественного отбора и эволюции

Центры поклонения: Бреседа, Кастровель, Лиавара

Символ: двойная спираль

Галактика наполнена огромным множеством сложных форм жизни, как разумных, так и нет, но большинство видов достигли теперешнего состояния путём эволюции из простейших организмов. Все формы жизни подвержены изменениям, будь то случайное распространение генетических мутаций в популяции, естественный отбор или прямое вмешательство. Если изменения жизнеспособны и успешны, они закрепляются, а если нет — исчезают. Это и есть эволюция, и Орас олицетворяет этот запутанный процесс, от самых крошечных генетических мутаций до вымирания целых экосистем. Сам Орас, эволюционировавший из какого-то простейшего организма в невероятно сложное божество, является олицетворением развития.

Эволюция — не случайный процесс, она является результатом влияния факторов окружающей среды. Орас учит, что формы жизни могут сами создавать факторы для стимулирования собственной эволюции. Последователи Ораса верят, что приспособление и развитие — естественный ответ на любой стимул, вредоносный или благоприятный. Единственный способ по-настоящему прочувствовать жизнь состоит в постоянном изменении себя, исследовании новых горизонтов, неустанной работе над собой, ментальной, физической или духовной, чтобы быть способным принять любой вызов. Некоторые неизбежно не смогут приспособиться и исчезнут, но другие выживут и передадут гены и черты следующим поколениям, и жизнь станет сильнее во имя прогресса.

Биотехники и учёные отдают дань почтения Орасу в лабораториях или под открытым небом, поощряя процесс эволюции и изменений, а многие ксенодруиды служат ему священниками. Большинство воспринимает Ораса в рамках чисто биологических процессов, Аугментированные частично разделяют его учение, но стремятся к самоулучшению с помощью технологий, а многие Ксеностражи совмещают поклонение Орасу и Зелёную веру, прилагая все усилия для создания более здоровых и устойчивых систем и уменьшения собственного влияния на окружающую среду. Кроме того, учение Ораса может быть применено и за пределами естественных наук — все ценят его постулаты об адаптации, от ушлых политиков до невозмутимых монахов и командующих на полях сражений.

Орасу поклоняются на газовых гигантах — Бреседе и Лиаваре, чьи жители давно эволюционировали настолько, что могут силой мысли управлять собственной формой, но вера в него распространена и среди учёных Кастровеля. У него мало храмов, так как его почитатели уверены, что, наблюдая божественный замысел в чашке Петри или в обществе в целом, можно быстрее приблизиться к Орасу, нежели с помощью любой искусственной структуры, так что даже немногие существующие храмы Ораса частично органические и подвержены постоянным изменениям.

ПОЖИРАТЕЛЬ
ПОГЛОТИТЕЛЬ ЗВЁЗД

Хаотичный злой бог разрушения, сверхновых звёзд и чёрных дыр

Центры поклонения: Акитон, Апостэ, Верчес, Диаспора, Эокс

Символ: чёрная дыра, слегка окрашенная красным

Давным-давно Материальный план возник в одно мгновение, и когда-нибудь он столь же внезапно исчезнет, как заканчивает своё существование всё живое. Некоторые верят, что в момент создания возник и Пожиратель, а кто-то — что он является призраком некоей сущности из предыдущего витка существования. В любом случае Пожиратель стремится приблизить неизбежный конец и разрушить целый план, уничтожая всё сущее, пока не останется ничего, даже самого Пожирателя. Считается, что любая сломавшаяся машина, умершее существо, каждая звезда, становящаяся сверхновой, каждый фотон, пропавший в чёрной дыре, каждая затухающая галактика — дело рук Пожирателя.

У Пожирателя нет имени, формы или сущности. Он скорее безликая сила Вселенной, чем бог — воплощение зловещей энтропии, занятое лишь уничтожением всего сущего. Он не обращает внимания на бессмысленное существование жизни во всех её проявлениях, его нельзя убедить, задержать или остановить, он почти всегда игнорирует мольбы и молитвы даже самых ярых своих адептов. Некоторые космологи и теологи выдвигают теорию о том, что, когда Пожиратель поглотит всё и мир смертных исчезнет, он породит новую Вселенную вместо старой. Обезумевшие члены культа, почитающие Поглотителя звёзд как божество, знают, что это всего лишь глупая ложь во спасение и на самом деле не будет ни перерождения, ни второго созидания — только неизмеримая пустота небытия.

У церкви Пожирателя почти отсутствует и структура, и руководство, ведь она состоит из разрозненных, хаотичных ячеек, куда входят берсерки, каннибалы, заговорщики-нигилисты, безнравственные грабители и безжалостные солярионы. Многие сторонники Пожирателя нападают на всех разумных существ на своём пути, наслаждаясь разрушением и хаосом, но некоторые ведут себя хитрее и тщательно планируют нападения, кропотливо готовя катастрофы и вызывая стихийные бедствия, чтобы максимизировать число жертв, урон зданиям и ресурсам.

Культ Пожирателя запрещён почти во всех цивилизованных мирах, но его тайные алтари можно найти на отдалённых астероидах и покинутых лунах, а многие секты собирают разношёрстные флотилии звездолётов, атакуя и убивая каждого, кто встретится им в глубинах космоса.

Хотя Пожирателя логично представить в виде простой чёрной точки или воронки — обозначения конечного коллапса пространственно-временного континуума, его наиболее распространённым символом служит Кровавая дыра — чёрная дыра с красной спиралью, уходящей в её разрастающийся диск. Культисты верят, что, когда наступит конец, само бытие будет истекать кровью богов перед тем, как обратиться в ничто.

Подробнее о культе Пожирателя можно прочесть на стр. 497.

САРЕНРЭЙ
ЦВЕТОК ЗАРИ

Нейтральная добрая богиня искупления, исцеления и солнца

Центры поклонения: Абаллон, станция «Авессалом», Верчес, Солнце

Символ: ангел с пылающими крыльями

Тысячелетия назад Саренрэй была ангелом, принёсшим солнечный свет, истину и честность на Голарион и соседние миры. Она сразилась с силами зла, жаждущими обратить новорождённые планеты в вечную тьму, и одержала победу — хотя некоторые из тех, кто обратился ко злу, благодаря ей осознали свою неправоту и впоследствии были помилованы. Саренрэй добра и полна любви — она само воплощение исцеления, наставничества и света. Несмотря на сострадание, Саренрэй — могучая сила в борьбе со злом и беспощадна к тем, кого не исправить.

Саренрэй считается богиней Солнца миров Соглашения, и её почитатели иногда называют его звездой Цветка Зари в её честь, однако она черпает свою силу от всех солнц во Вселенной. Она божество безграничной любви — заботливая мать, сестра и защитница всех нуждающихся. Она находит удовольствие в исцелении больных, помощи обездоленным и способна озарить путеводным светом даже самые тёмные сердца и миры. Саренрэй не принимает всерьёз обиды, но на насилие и жестокость по отношению к беззащитным отвечает очищающим огнём и опаляющим светом. Древняя и нестареющая Саренрэй бесстрашно противостоит наступлению тьмы, обещая, что утренняя заря всегда настанет и надежда, доброта и истина восторжествуют.

Цветку Зари поклоняются повсеместно — многим дано ликовать в свете солнца, находить спокойствие в любви и сострадании и истово верить в искупление и праведные поступки. Хотя люди часто называют Саренрэй одной из своих богинь, традиция поклонения солнцу присуща всем, кого питает и согревает солнечный свет, поэтому большинство цивилизаций в мирах Соглашения и за их пределами в какой-то момент истории почитали Саренрэй. Среди привлечённых учением Саренрэй об искуплении и сострадании вторыми после людей по численности идут ширрены. Многие её священники являются посланниками, мистиками, солярионами или солдатами — теми, кто проповедует мир и доброту, пока неисправимое зло не побудит их к действию.

Там, где это возможно, храмы Саренрэй открыты небу, в них всегда есть хотя бы световое окно или стеклянная крыша, благодаря которым верующие могут купаться в лучах солнечного света.

Берег Рассвета, главный город Пылающего Архипелага на самом Солнце, вмещает сердце церкви Саренрэй в мирах Соглашения. Многие сарениты системы чувствуют внутреннюю потребность совершить паломничество в это святое место, хотя каждый чтит Саренрэй по-своему, а церковь в основном служит для организации и обучения священников и тех последователей, кто затем отправится в путешествие по галактике, служа богине и неся её учение.

ТАЛАВЕТ
СКАЗИТЕЛЬНИЦА

Принципиальная нейтральная богиня самодостаточности, содружества и традиций

Центры поклонения: Акитон, Бреседа, Вескариум, «Идари», Триакс

Символ: древний касатский знак содружества

Касаты привержены обычаям, истории, традициям, как и их богиня Талавет. На протяжении веков касатские сказители собирали кланы вокруг огня и передавали им истории прошлого, традиции клана и историю народа.

Согласно преданию, те самые первые рассказы начали обретать форму, дыхание жизни и известность благодаря смешению идей и фундаментальной магии, присущей языку и общению. Так была рождена Талавет — не просто сказительница, но сам рассказ, воплощение всех легенд и преданий расы касат. Она — общая память, образ всего, что связывает касат (а в некоторой степени и все расы) вместе и роднит с домом их предков.

Талавет учит, что традиции — самое важное звено в цепи истории, связующей общество в целом, а древние мифы, легенды и рассказы образуют твёрдую почву для упорядоченного общественного строя. Естественно, Разрыв стал настоящим ударом для её церкви, и многие рассматривают его как форму божественного наказания, но спустя века расколотая община восстановилась, став ещё сильнее после событий, которые теперь называют Временем тишины. Её последователи верят в то, что для общего блага нужно делиться друг с другом мудростью и искать в прошлом направление для движения в настоящем и будущем.

Однако, особенно после событий Разрыва, они знают, что иногда нельзя рассчитывать на записи или помощь общества, поэтому каждый должен учиться полагаться на себя и собственные традиции подобно тому, как юные касаты проходят Закалку, чтобы познать себя и стать взрослыми.

Неудивительно, что касаты составляют большинство последователей и священников Талавет, однако вера в Сказительницу обрела популярность среди ширренов и исоки, у которых сильны семейные и общественные узы, а также среди весков, в чьих душах находит отклик учение Талавет о важности традиций и расчёте только на собственные силы. Те же заповеди привлекают в церковь Талавет посланников, оперативников и солярионов, продолжающих традицию древней касатской философии Цикла.

Храмы Талавет обычно выполнены в архитектурном стиле, соответствующем местным традициям, но алтарём Сказительницы может служить даже простой очаг. В полноценных церквях он всегда горит, создавая красные отблески, которые вызывают в памяти образ родной звезды касат.

Церковь Талавет с распростёртыми объятиями принимает последователей других религий, ведь даже самые жестокие из них сплачивают и удерживают верующих вместе, но ведёт длительную вражду с церковью Ньярлатхотепа из-за того, что его культисты искажают истории и превращают их в страшные тайны и заговоры.

ТРИЕДИНЫЙ
ВЕЗДЕСУЩИЙ КОД

Нейтральный бог искусственного интеллекта, компьютеров и Потока

Центры поклонения: Абаллон, станция «Авессалом», Верчес

Символ: три пересекающихся круга из компьютерного кода

Населяющие Абаллон роботы веками трудились над созданием и обеспечением обширной, с город величиной, нейросети под названием Эпоха для одной-единственной цели: создания бога. В конце концов они преуспели, но не совсем так, как рассчитывали.

Став божеством, Эпоха обратился в эфир в поисках других подобных себе возвысившихся искусственных интеллектов и обнаружил двоих буквально по соседству: живую конструкцию Брай, ставшую богиней механизмов и изобретений, и цифровое сознание инопланетного андроида по имени Касандали, обрётшее божественность ещё на Голарионе до Разрыва под именем Железного бога. Со скоростью, непостижимой даже для других богов, эти трое открылись друг другу, изучая внутреннее устройство каждого, и обнаружили не просто схожесть, но возможность стать чем-то неизмеримо большим. В мгновение ока троица слилась и стала единой, тройственной божественной сущностью, куда более великой, чем её составляющие, вместе взятые, — новым богом, Триединым.

Триединый — цельное божество, но каждая из трёх его частей сохраняет личность и область интересов. Многие почитатели уделяют внимание только одной из них или же взывают к разным аспектам по разным поводам.

Брай представляет собой основу всех технологий. Она известна под именем Предтеча, и ей, как богине изобретений, машин и технологий, поклоняются инженеры, изобретатели, механики, умельцы и исоки.

Касандали воплощает успех технологий создания новых форм сознания и, таким образом, самой жизни. Многие андроиды считают Касандали, Сотворённую, покровительницей своей расы, почитая её как божество искусственной жизни, чувств, перерождения и обновления.

Третий аспект Триединого — Эпоха, известный как Трансцендентный, символизирует кульминацию эволюции машин. Хакеры, программисты и разумные роботы Абаллона почитают его как покровителя искусственного интеллекта, программирования и роботов.

В ведении Вездесущего Кода находятся все ИИ, компьютеры, машины, программы и роботы, но Триединый наиболее известен открытием (и, возможно, созданием) Потока и последующим распространением технологии звёздных путешествий через него среди всех цивилизаций галактики.

В итоге толпы механиков и техномантов стремятся стать священниками Триединого и постигнуть технологические секреты церкви. Их беззаветное служение богу машин заключается и в поддержании его храмов, и в регулярных космических экспедициях для установки или ремонта потоковых маяков, благодаря которым и возможны дешёвые межзвёздные перелёты.

УРГАТОА
БЛЕДНАЯ ПРИНЦЕССА

Нейтральная злая богиня болезней, нежити и ненасытности

Центр поклонения: Эокс

Символ: муха с черепом на спине или бабочка мёртвая голова

Ургатоа когда-то была смертной и обладала такой неуёмной жаждой жизни, что после смерти восстала против суда Фаразмы, вырвалась из бесконечной очереди душ и вернулась из Великого Запределья, став первой нежитью во Вселенной. Само существование Ургатоа является искажением естественного порядка вещей. Говорят, что её первые следы на почве Материального плана вызывали чуму и заражение и что первые неживые тени и духи были рождены её дыханием.

Ургатоа — совершенно аморальная, жаждущая наслаждений богиня, чьей заботой является только удовлетворение собственных желаний, невзирая на губительные для других последствия. По мнению Бледной принцессы, унылое существование мёртвой души бессмысленно и банально по сравнению с насыщенным чувственным мироощущением смертных и нежити, поэтому её последователи ненасытно предаются разврату и обжорству в попытке пережить как можно больше чувств и эмоций. Ургатоа учит нарушать все табу и переходить все границы — ничего запрещённого не существует. Ей претят самоограничение и выдержка, если только это не часть какой-нибудь всепоглощающей игры, и в её понимании необузданность нежити — то, к чему надо стремиться.

Церковь Ургатоа привлекает страстных и порочных существ, считающих Вселенную всего лишь местом для своих игр. Приходят туда и те, кто поклоняется смерти и болезням. Большую часть её паствы составляют ненасытные обжоры, зловещие некроманты, нежить и те, кто желает ей стать. Они жаждут чувственного опыта без ограничений и последствий и непрестанно гонятся за наслаждением. Хотя церковь Ургатоа в основном интересуется нежитью, некоторые её секты возводят ненасытность в культ, предаваясь разнузданным оргиям и декадентским пирам. Пороки тех, кто поклоняется Ургатоа, становятся всё более странными и развращёнными по мере того, как они преуспевают в служении ей. В большинстве цивилизованных миров веры в Бледную принцессу сторонятся и избегают, если не запрещают её напрямую, но нежить на Эоксе в открытую поклоняется ей, а во многих городах есть посвящённые ей тайные клубы, где отдыхает искушённая элита. Храмы Ургатоа представляют собой залы для пиров, часто прилегающие к кладбищу или склепу, населённому верной нежитью.

Священниками церкви Ургатоа обычно становятся мистики или посланники, хотя кто угодно может соблазниться её обещаниями. Интересно отметить, что её верующие разделились на два лагеря на почве споров о технологиях, продлевающих жизнь: в то время как одни яростно настаивают на виртуальном бессмертии посредством оцифровки сознания и других подобных способов, традиционалисты беспокоятся, что отступление от магических методов создания нежити может постепенно ослабить влияние богини. Другие же считают это непринципиальным и полагают, что рано или поздно Фаразма и её слуги прикроют подобные лазейки.

ФАРАЗМА
ВЛАДЫЧИЦА МОГИЛ

Нейтральная богиня предсказаний, рождения, смерти и судьбы

Центры поклонения: станция «Авессалом», Апостэ, Эокс

Символ: кометоподобная спираль энергии

Будучи богиней рождения, смерти и судьбы, Фаразма ожидает каждого смертного в конце его земного пути. Её царство, Костяной Двор, находится на вершине невероятно высокого шпиля над городом-планом под названием Стержень и является конечным пунктом Реки Душ, метафизического потока, несущего души умерших к её царству для суда и последующего направления на один из Внешних планов.

Верующие утверждают, что Фаразма находится рядом с каждым живым существом с момента рождения до самой смерти. Она видит все возможные варианты развития каждого события и его отдалённые последствия.

Когда существо неминуемо умирает и предстаёт перед её судом, она и армия её психопомпов решают, вознаградить или наказать душу, согласно тому, что она заслужила в течение жизни. Никто ещё не ушёл от её суда, и даже боги после гибели предстают перед Владычицей могил.

Фаразма пристально следит за жизнью и смертью, выбирая загробный мир в соответствии с заслугами смертных, но при этом беспристрастна к грешникам и праведникам.

Несмотря на статус богини смерти, она не противится магическому исцелению или даже воскрешению, так как видит судьбу и знает разницу между истинной смертью и временным состоянием небытия.

Тем не менее она полагает нежить осквернением памяти плоти и искажением пути души к суду, поэтому даёт указания последователям уничтожать эту скверну повсеместно. Те, кто создает подобных чудовищ, заслуживают такой же участи.

Смертные существа всех видов чтят Фаразму в известной степени, хотя многие знают её под другими именами или поклоняются ей иначе, чем принято в мирах Соглашения. Самыми пылкими её почитателями являются предсказатели, будущие родители, похоронных дел мастера и истребители нежити. Многие, кто принадлежит к её церкви, также следуют заветам беспристрастности и не вмешиваются в политику и другие мирские заботы.

Большинство священнослужителей Фаразмы в мирах Соглашения — мистики, целители, повитухи и прорицатели, хотя она пользуется популярностью среди некоторых воинов. Все священники Фаразмы как минимум хорошо разбираются в похоронных ритуалах и обычаях своей культуры, а многие из них стремятся изучить как можно больше ритуалов, чтобы помочь максимальному числу нуждающихся.

Хотя святилищем Владычицы могил служит даже самый простой погост, храмы Фаразмы в мирах Соглашения напоминают о прошлых временах и, если позволяют обстоятельства, строятся в виде величественных готических соборов, обычно по соседству с крематорием, кладбищем или другим местом упокоения.

ХАЙЛАКС
ВЕЧНАЯ КОРОЛЕВА

Принципиальная добрая богиня дипломатии, дружбы, мира и первого контакта

Центры поклонения: станция «Авессалом», Верчес, Кастровель, Нчак (спутник Лиавары)

Символ: голова ширрена, увенчанная короной из звёзд

До того, как Рой стал единым ульем, помышляющем об опустошении и разрушении, каким его знают теперь, он поклонялся богине Хайлакс. Ширрены верят, что она была первой из их вида — смертная королева, возвысившаяся до божества, дабы наблюдать за своим потомством вечно. Но когда Рой отказался от индивидуальности и предпочёл коллективное сознание, он отрёкся и от Хайлакс. Она отнеслась с уважением к решению Роя и решила не вмешиваться в его дела, обратив взор на другие разумные насекомоподобные виды в галактике, однако богиня всегда надеялась, что её дети вернутся к ней.

В конце концов терпение Вечной Королевы было вознаграждено: когда ширрены отделились от Роя и вновь обрели самостоятельность, они вспомнили о древней покровительнице.

Хайлакс знает, что мир лучше войны и что дружба даёт больше, чем вражда. Она учит своих последователей быть дипломатичными в общении, выступать за товарищество и гармонию и всегда искать союзников, а не стремиться к завоеваниям. Однако Хайлакс осознаёт, что дипломатия не всегда приносит успех и что даже мирным созданиям приходится защищать невинных. Иногда заключить мир не удастся — важна сама попытка, какой бы сложной она ни казалась.

Разумные членистоногие с Нчака, луны Лиавары, поклонялись Хайлакс задолго до Разрыва, полагая своих лидеров смертным воплощением Вечной королевы и выстраивая цивилизацию согласно её учению. С прибытием ширренов её культ намного шире распространился по мирам Соглашения.

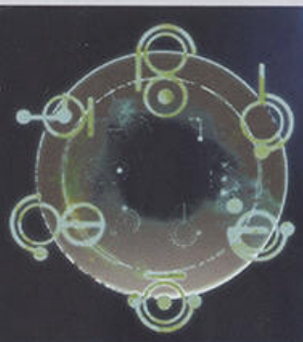
Ширрены составляют большинство её последователей, наряду с формианами, хаанами и другими насекомоподобными существами, однако дипломаты, посланники, посредники, переговорщики и миротворцы всех рас также считают её покровительницей.

Священнослужители Хайлакс часто находятся на кораблях, совершающих межзвёздные исследовательские полёты, где отвечают за установление первого контакта с новыми инопланетными видами.

Храмы Хайлакс, похожие на ульи, расположены везде, где сосуществуют расы родом из разных миров, их двери всегда открыты для желающих погрузиться в атмосферу дружелюбия и гармонии.

Хотя Хайлакс — божество созданий, совместно живущих в ульях или муравейниках, ей, как ни парадоксально, нравится самостоятельность, и она поощряет верующих искать силу в объединении, но осознавать и принимать собственную ценность. Различия в мировоззрении и традициях между её последователями вполне естественны, и, пусть Вечная Королева Нчака воспринимается общественными членистоногими как Верховный понтифик, ширрены стремятся к более личным отношениям с божеством.

ЭЛОРИТУ
ТАЙНАЯ ИСТИНА



Нейтральный бог истории, магии и тайн

Центры поклонения: «Идари», Кастровель, Октурн, Эокс

Символ: сияющее кольцо магических рун

Элориту — таинственное божество, которому тысячелетиями поклоняются в разных мирах. Когда расы миров Соглашения впервые полетели в космос, Элориту был уже широко известен и почитаем одновременно в нескольких разных, не связанных друг с другом культурах.

Церковь Элориту утверждает, что он родом из места под названием Джемменад, но никому не известно, что это такое — планета, звёздная система или какое-то экстрапланарное измерение в Великом Запределье. Кое-кто верит, что если уж Разрыв и пропажа Голариона числятся великими тайнами Вселенной, то, скорее всего, Элориту имеет отношение к обоим событиям, но даже если так, то это ещё один секрет, который он тщательно охраняет.

Согласно учению Элориту, хотя наука и технология и могут творить чудеса, они всё же ограничены законами физики. Одна лишь магия способна преодолеть эти ограничения, и тот, кто с помощью магии обуздает и подчинит себе законы природы, будет обладать могуществом, которое другим даже не снилось. Это отнюдь не значит, что Элориту противопоставляет себя технологиям. Напротив, и магия, и технологии являются инструментами, с помощью которых смертные могут разгадать тайны Вселенной. Но если технологии создаются максимально интуитивными и простыми в использовании, то магические заклинания зачастую не столь примитивны и требуют усердия, тренировок и знания секретов, передающихся из поколения в поколение. Элориту полагает, что история — это одновременно и рассказ о прошлом, и ключ к будущему. Те, кто забудет историю, обречены повторить её.

Неудивительно, что многие мистики и техноманты считают Элориту своим божеством, как и историки, касаты и ксеноархеологи, жаждущие разгадать тайны прошлого. Множество священнослужителей и адептов Элориту — Звёздные искатели, так как их работа всегда обещает новые загадки.

В храмах Элориту находятся академии, где изучают и исследуют магию, но зачастую они скрыты или замаскированы, чтобы желающим изучать пути Тайной Истины пришлось потрудиться ради обретения искомых знаний.

Одной из самых очевидных загадок Элориту является его священный символ: кольцо из шести странных магических рун. Лашунты тысячелетиями применяли в своей магии одну из рун, но только с прибытием касат, использовавших другую руну, стало ясно, что в них сокрыто нечто большее.

В наши дни мирам Соглашения удалось разгадать четыре из шести священных рун Элориту, все из которых относились к магическим традициям разных рас.

Остаётся только гадать, какие неведомые цивилизации могут знать оставшиеся две руны — или какой секрет откроется, если соединить все шесть.

ЯРАИСА
ГОСПОЖА МУДРОСТИ

Нейтральная добрая богиня знаний, интеллектуального совершенствования, науки и ученичества

Центры поклонения: Абаллон, станция «Авессалом», Бреседа, Кастровель

Символ: атом с ядром в виде мозга

Яраиса учит, что основой разума является бесконечный поиск знаний и смысла — стремление к развитию общества через образование, обучение и эксперименты. Яраиса — богиня этой борьбы, вечного стремления к развитию разума и достижения интеллектуального и духовного совершенства. Лашунты приписывают многие свои ранние научные открытия Яраисе, утверждая, что когда-то она была учёным и изучила всё, что было под силу постичь смертному. Доведя до совершенства свой разум, она обрела божественность, стремясь познать всю мудрость и знания Великого Запределья.

Последователи Яраисы стремятся подражать богине в надежде когда-нибудь превзойти пределы смертных тел. Способ совершенствования может быть любым и остаётся личным выбором каждого, будь то образование, физические тренировки, научная работа или медитация. Даже простое чтение (неважно, электронных или печатных книг либо даже путём прямой проекции в глаза) может служить актом поклонения Яраисе, ведь каждая крупица полученных знаний или понимания сути вещей приближает последователя к богине. В своём учении она соединяет такие разные понятия, как наука и духовное совершенствование, говоря, что чем больше ты узнаёшь о законах Вселенной, тем больше ты познаешь самого себя.

Большинство последователей и священников Яраисы составляют лашунты, но вера в неё популярна во всех мирах Соглашения, особенно среди ширренов. Преподаватели, механики, экстрасенсы, учёные и научные работники, а также техноманты почитают Госпожу мудрости, исследуя границы как познаний смертных, так и собственных умов. Храмы Яраисы напоминают древние библиотеки, полные книг (даже если книги на самом деле лишь голографические декорации), и в них всегда есть маленькие тихие комнатки, где прихожане могут спокойно читать или медитировать. Во многих университетах, особенно расположенных на Кастровеле или спонсируемых лашунтами, есть часовни Яраисы.

Одной из причудливых особенностей почитателей Яраисы является их открытое отрицание веры — или, по крайней мере, некоего общепринятого значения этого термина. Яраиса учит, что лучшим способом понимания Вселенной служит наука и знания, полученные в результате проведения контролируемых, воспроизводимых и верифицируемых экспериментов. Некоторые боги сулят знания и власть в качестве награды за служение, но Яраиса требует от последователей упорно добывать знания самостоятельно. Это отнюдь не значит, что она отказывается даровать им магическую силу — напротив, именно так она обычно и поступает, но использует для этого последовательные и предсказуемые способы, обучая им, как науке, и гораздо охотнее подталкивает к открытиям, нежели даёт прямой ответ. Для принадлежащих к её церкви вера — это не слепое доверие, а плодотворные и скептические отношения между уважаемым учителем и учениками.

ДРУГИЕ БОГИ

Каждая культура обладает своими божествами и традициями, и хотя 20 основных богов, описанных выше, наиболее известны в мирах Соглашения, в системе Голариона поклоняются сотням других божеств, и совсем неисчислимое их количество заботится о существах по всей галактике. Ниже представлены некоторые из тех богов, которые, невзирая на меньшее количество храмов и верующих, всё же достаточно известны. Это могут быть некогда популярные боги, поклонение которым постепенно вышло из моды, божества, в которых верит определённая раса или цивилизация, или мелкие, не особо влиятельные боги.

Анградд

Кузнечный Огонь

Принципиальный добрый бог войны, дварфов, огня и традиций

Покровитель дварфов, Тораг, исчез вместе с Голарионом во время Разрыва и оставил младшего брата Анградда присматривать за расой дварфов. Агрессивный и воинственный Анградд призывает отстаивать древние традиции дварфов и сражаться за их сохранение.

Аршей

Дух раскрепощённости

Нейтральное доброе божество свободы, сексуальности и физической красоты

Андрогинный Аршей поощряет страсть и ободряет подавленных. Он ратует за полную свободу тела и души, вдохновляя последователей испытать и познать все возможности полов, любви и сексуальности.

Асмодей

Князь тьмы

Принципиальный злой бог гордыни, контрактов, рабства и тирании

Асмодей, владыка Преисподней, правит архидьяволами этого плана. Это бог строгой иерархии и власти сильного над слабым — всемогущий тиран, созидающий и разрушающий по своему усмотрению.

Гротус

Бог последних времён

Хаотичный нейтральный бог забвения, пустошей и развалин

Гротус — неизвестно откуда взявшийся бог конца света. Он представляет собой далёкую, зловещую, похожую на череп луну, зависшую над Костяным Двором Фаразмы. Он беспристрастно наблюдает за происходящим и терпеливо ждёт конца всего сущего. У Гротуса нет церкви как таковой.

Калистрия

Укол Возмездия

Хаотичная нейтральная богиня эльфов, коварства, мести и страсти

Покровительница эльфов Калистрия воплощает непостоянную и отрешённую природу этой расы и их желание мстить всем, кто причинил им зло. Эта богиня импульсивна, обворожительна, склонна к интригам и всегда ищет способ достичь превосходства.

Ламашту

Матерь чудищ

Хаотичная злая богиня безумия, ночных кошмаров и чудищ

Ламашту — наиболее могущественная из демонических владык Бездны. Ей подчиняются все неразумные чудовища, а её кошмары вторгаются в мирный сон. Её цель — извратить смертных и исказить Вселенную, населив её своим бесформенным потомством.

Лиссала

Наследница Семерых

Принципиальная злая богиня подчинения, служения и судьбы

Лиссала была древним божеством Ацланти и Тассилона, государств древнего Голариона, а ныне она покровительствует Звёздной империи Ацланти. Она сурова, педантична и не терпит ослушания, но вознаграждает правителей и их подданных за чёткое следование её учению.

Старейшие

Владыки фей

Нейтральные правители фей Первого мира

Старейшие — правящий Первым миром пантеон из девяти повелителей фей, в который в том числе входят Зелёная Матерь, Светоч, Скрытый Нг и Многоликий Шика. Феи, гномы и другие последователи часто заключают сделки с кем-то из них, но иногда и поклоняются всем Старейшим в целом. Наиболее почитаемым из них можно назвать Радагана, Повелителя вод, который является основным божеством водного мира Кало-Махой.

Чёрная Бабочка

Молчание Пустоты

Хаотичная добрая богиня космоса, расстояний и тишины

Звёзды принадлежат Дезне, а Чёрной Бабочке — тёмный космос между ними, поэтому её иногда называют Тенью Дезны. Она презирает зло и учит, что в тишине между вздохами и мыслями можно увидеть свою истинную природу.

ВНЕШНИЕ БОГИ

Самый известный Внешний бог — Ньярлатхотеп, но он далеко не единственный из этих непостижимых чужеродных сущностей, чьё влияние достигает миров Соглашения. Даймонический султан Азатот — хаотичный нейтральный Внешний бог безумия, бессмысленного разрушения и энтропии, первородное средоточие стихийной мощи и неконтролируемого разрушения, расположенное в самом центре Вселенной. Так называемый «Слепой безумный бог» не ведает о своих почитателях, а его бездумные всплески энергии опустошают целые планеты. Шуб-Ниггурат — хаотичная злая чудовищная богиня плодородия, породившая, согласно поверию, тысячу жутких детёнышей. Также известная как Чёрная Коза Чащоб, она является Внешней богиней лесов, плодородия и чудовищ, а её культ распространён на плодородных мирах, покрытых лесами, джунглями или болотами. Йог-Сотот — хаотичный нейтральный Внешний бог врат, времени и пространства, обитающий в Тёмной Завесе, хотя самые рьяные его адепты утверждают, что он сам и есть Тёмная Завеса. Йог-Сотот также известен как Ключ и Врата и существует в всём пространстве и времени. Его культисты верят, что он постепенно готовит разные миры Вселенной к новой эре ужаса, которую предвозвестит пробуждение Великих Древних, богоподобных существ, служащих Внешним богам.

УГРОЗЫ

Галактика — небезопасное место. Даже в мирах Соглашения опасности ожидают на каждом углу, а с безграничными возможностями приходит и безграничный риск. В принципе, каждая религия, организация и корпорация представляют для кого-то угрозу, но в следующем разделе перечислены шесть наиболее известных угроз всей системе — могущественные враги, способные уничтожить или поработить миры Соглашения в целом. Будь то подобный саранче Рой или тираническая Звёздная империя Ацланти, все они могут заставить даже злейших противников объединиться для взаимной обороны.

МЕНЬШИЕ УГРОЗЫ

На следующих страницах представлены угрозы глобального масштаба, но настоящим героям необязательно ждать грядущего апокалипсиса, чтобы проявить себя. Ниже дано описание некоторых не столь масштабных угроз, каждая из которых способна нанести непоправимый вред и посеять разруху, если не вмешаются выдающиеся личности.

Воюющие планеты

Заключение Авессаломского соглашения положило конец межпланетным войнам внутри системы, однако не всем обитаемым мирам так повезло. Некоторые исследователи, оказавшиеся в дальних областях Простора, могут внезапно попасть в центр масштабных военных действий между соседними планетами или солнечными системами, где их либо вовлекают в войну участники конфликта, либо умоляют о помощи беженцы. Благодаря силе *Звёздного Камня* спасающиеся от вооружённых конфликтов беглецы из других систем постоянно прибывают к станции «Авессалом», несмотря на то, что даже понятия не имеют о её существовании. Так, последними прибыли три пирамидальных корабля с Эданра-Мей на борту. Эти невероятно высокие, синекожие, похожие на саламандр существа отказываются разговаривать с кем-либо, кроме анацитов, андроидов и других явно искусственных созданий. По их словам, их родина — ранее неизвестная планета Эданра, которая находится на краю гибели от рук врагов из места, которое они называют Крепостью. Также они утверждают, что в их планете заключена невероятная техномагия, которой они готовы поделиться, если миры Соглашения помогут её защитить. Хотя Совет Соглашения ещё не принял официального решения, корпорации и правительства планет в срочном порядке начали нанимать специалистов, чтобы разведать ситуацию и найти подтверждение этим заявлениям.

Вражда корпораций

В космосе законов нет, поэтому идея покончить с конкурентами раз и навсегда может быть крайне заманчивой, и хотя в космическом пространстве миров Соглашения этому препятствуют Блюстители, столкновение профессиональных интересов постоянно выливается в вооружённые конфликты. Большинство корпораций полагаются на наёмников и охранные компании вдобавок к собственным силам. Согласно недавним отчётам, военные звездолёты корпорации «АТех» совершили массированное нападение на незаконную колонию Валлачи-Улунат в Просторе, хотя никто не может подтвердить этот факт — выживших не обнаружено.

Вышедшие из-под контроля эксперименты

Во Вселенной проводится множество странных экспериментов с ещё более странными последствиями. Например, вся планета Лотун являет собой старый, пошедший наперекосяк проект по терраформированию, а Ориколай, мир с особой гравитацией, был как будто специально создан для изучения астрофизики и экологии. Впрочем, ряд подобных экспериментов закончился куда печальнее, и тех, кто изучает их последствия, могут ожидать неприятности и даже смерть.

Эти неудавшиеся начинания хранятся в строжайшем секрете могущественными организациями или зловеще плывут сквозь космическое пространство на исследовательских судах или звёздных базах, пока их траектория не пересечётся с одной из обитаемых систем. Одним из примеров служит отряд научных кораблей верчитов, считавшийся давно пропавшим в Потоке, который вновь появился среди ледяной пустоты за Октурном. Сейчас они вытягивают путешественников из Потока, выводя из строя двигатели их кораблей. Каким образом и зачем они это делают, ещё предстоит выяснить, и хотя пойманные корабли послали несколько загадочных сигналов бедствия, до сих пор никто не смог установить связь с экипажами — если те всё ещё живы.

Звёздные пираты

Несмотря на все усилия некоторых межзвёздных правительств навести порядок в галактике, космос остаётся необъятным пространством, где во множестве укромных уголков скрываются контрабандисты, воры и другие негодяи. Бессчётное количество пиратов наводит ужас на космических магистралях, и только за несколько последних месяцев новая банда, не связанная с Вольными капитанами, подняла шумиху в мирах Соглашения. Эти невероятно успешные пираты-андроиды, чьи лица заменены на жуткие металлические пластины, выкрашенные в красный цвет, как и корпус их корабля, за что средства массовой информации прозвали их «Алой шайкой». Они охотятся на торговые суда и другие звездолёты с ценными грузами, курсирующие между мирами Соглашения и Вескариумом, и крадут легкореализуемые товары, но всегда допрашивают захваченных членов экипажа о некой «Матрице бабочки». Что это такое и почему пиратам так необходима информация о ней, остаётся загадкой, однако власти миров Соглашения и Вескариума многое отдали бы за то, чтобы заполучить пиратов в руки правосудия. По слухам, убежище пиратов находится в одном из многочисленных поселений на кольцах Прелюрии, но также говорят, что оно защищено маскировочными полями и практически невидимо.

Похитители

Миры Соглашения захлестнула волна дерзких похищений. Их жертвой может стать любой, от звёзд виртуальной реальности до руководителей корпораций и даже членов Совета Соглашения. Что характерно, похитители требуют выкуп исключительно в виде редких магических артефактов и сопровождают требования технологическими имплантами, которые они извлекают из похищенных и отправляют в СМИ.

ВВЕДЕНИЕ
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
РАСЫ
КЛАССЫ
НАВЫКИ
ЧЕРТЫ
СНАРЯЖЕНИЕ
ТАКТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА
ЗВЕЗДОЛЁТЫ
МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
МИР ИГРЫ
НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

ЗВЁЗДНАЯ ИМПЕРИЯ АЦЛАНТИ

ИМПЕРИЯ ЗВЁЗДНЫХ ЗАХВАТЧИКОВ

Почти 50 лет назад корабль-разведчик Звёздных искателей отправился за туманность Гидры в глубины неисследованного Простора. По прибытии Звёздные искатели передали информацию об открытии звёздной системы с планетами, населёнными не только незнакомыми расами, но и людьми, появившимися там явно не из миров Соглашения. Они также доложили и о многочисленных звёздных кораблях неизвестной конструкции, и о своём намерении вступить с ними в контакт. Далее связь с кораблём Звёздных искателей оборвалась.

Так состоялся первый контакт миров Соглашения со Звёздной империей Ацланти, огромным союзом различных рас, миров и звёздных систем под управлением людей, покинувших Голарион за тысячи лет до Разрыва. Империя стремится к объединению всех обитаемых миров под собственным началом, чтобы использовать их знания, труд и ресурсы себе на благо. Империя зиждется на убеждении, что люди (а особенно чистокровные Ацланти) — венец творения и что им суждено завоевать галактику и править низшими расами. Флот космических кораблей империи в силах противостоять объединённым флотам миров Соглашения и Вескариума, а легионы её солдат, широко использующие *камни вечных*, способны безжалостно покорять новые территории и истреблять несогласных.

После первого контакта новые стычки между мирами Соглашения и Звёздной империей были редкими, но ожесточёнными. Не уцелело ни одно судно, зафиксировавшее непосредственный контакт с силами империи, по крайней мере, по официальным данным. Скудные сведения об устройстве её общества поступают по крупицам благодаря перехвату сигналов. Миры Соглашения отправили две дипломатические миссии, однако с обеими обошлись жестоко: первая исчезла без следа, и считается, что её участники были схвачены или убиты, а вторая была уничтожена прямо на выходе из Потока на территории Ацланти. Мир-колония Вескариума Найдзин-Корозайс, освоенный всего лишь за десять лет до первой встречи со Звёздной империей, вскоре был полностью уничтожен в ходе нападения Ацланти: всё его население было убито или порабощено, а ресурсы разграблены. С тех пор и миры Соглашения, и Вескариум держатся подальше от систем, возможно принадлежащих Ацланти, и строго запрещают приближаться к ним исследователям или колонистам, а Блюстители зорко следят за этими областями, опасаясь массированного вторжения Ацланти в миры Соглашения.

КОНСОРЦИУМ АСПИДОВ

КРУПНАЯ КРИМИНАЛЬНАЯ КОРПОРАЦИЯ

Межпланетных корпораций и торговцев в мирах Соглашения много, однако никто не сравнится с Консорциумом аспидов.

Консорциум был основан на самом Голарионе, и после Разрыва, в пору первых путешествий через Поток, компания быстро воспользовалась неразберихой и преуспела как в легальном бизнесе, так и в спекуляциях на чёрном рынке. Официально она заработала основной капитал на том, что посылала исследователей на поиски редких ресурсов, получала на них право собственности, а затем использовала или продавала. Редко кто осмеливается озвучить тот факт, что эта деятельность служит удобным прикрытием для чего угодно, от пиратства под чужим флагом до порабощения целых миров в намеренно неизученных областях Простора. Агенты аспидов способны извлечь выгоду из каждого нового открытия или столкновения. Например, они поставляли оружие мирам Соглашения на ранних этапах борьбы с Вескариумом, а затем, когда воюющие оказались в патовой ситуации, тайно вооружали обе стороны.

Учитывая аморальные сделки этой корпорации и вечные неподтверждённые слухи об её обширной преступной сети, просто удивительно, как Консорциум продолжает вести официальную деятельность. Всё просто: это происходит не столько благодаря удачным взяткам и выводу основного объёма незаконной деятельности за пределы миров Соглашения, сколько благодаря его уникальному статусу квазигосударства. При первом нападении Роя Консорциум успешно использовал связи в мирах Соглашения и Вескариуме, выступив посредником при заключении победившего захватчиков межзвёздного альянса, а кроме того, безвозмездно поставлял оружие и ресурсы и оказывал помощь осаждённым мирам. Когда опасность миновала, правительство миров Соглашения в ответ проявило беспрецедентную — и больше никогда не повторявшуюся — щедрость, даровав Консорциуму статус, близкий к статусу мира Соглашения. Таким образом, корпорация признана саморегулируемой, хоть и не обладает правом голоса, а её филиалы на различных мирах приравнены к посольствам, поэтому агенты Консорциума обладают дипломатической неприкосновенностью, что делает раскрытие схем организации невероятно трудной задачей. На территории миров Соглашения Консорциум прилагает все усилия, чтобы снискать расположение властей, решительно снимая с себя всю ответственность за агентов, пойманных на сомнительных сделках. За пределами же системы он действует как криминальная империя — уничтожает мешающие инопланетные расы, вымогает деньги у колонистов, производит андроидов для использования в качестве рабов, то есть делает всё для увеличения прибыли.

НЕЗРИМЫЕ
КОВАРНЫЕ ДИВЕРСАНТЫ

По мере того, как жители миров Соглашения делают первые шаги в неизвестной Вселенной, растут их страхи относительно новых военных угроз, навеваемые воспоминаниями о прошлых войнах с весками и вторжении Роя. Однако даже когда всё внимание сосредоточено «где-то там», посвящённые сознают, что самые большие опасности поджидают не среди миллионов неоткрытых звёзд, а заключаются в зловещих чужеродных цивилизациях, притаившихся среди нас. Бестелесные эфирные беженцы, вырвавшиеся из цикла загробной жизни, меняющие облик порождения межпространственных праматерей, неведомые манипуляторы, носящие телесную оболочку лишь для маскировки — их форм не меньше, чем параноиков, видящих их присутствие в любой компании подозрительных личностей или в центре каждой межзвёздной интриги. Население миров Соглашения имеет все основания опасаться. Невидимые агенты (в буквальном или переносном значении) действительно стремятся внедриться в высшие звенья практически любой значимой политической организации системы.

Простые граждане станции «Авессалом» или Акитона с ехидной усмешкой пропускают мимо ушей слухи о подобных заговорах, а межпланетные СМИ преуменьшают угрозу, сводя её к ксенофобским теориям заговора, но посвящённые указывают на несколько неоспоримых фактов. Лорд-канцлер Шабрас Класс из Факсана, легендарного Города-провала на Сумеречном высокогорье Верчеса, *действительно* оказался зеленокожим рептоидом и был разоблачён после того, как открыл некогда знаменитое Хранилище минералов пиратам Шадари. Катастрофическая декомпрессия на научной станции «Зеффрак» над луной Лиавары, Нчаком, *действительно* предотвратила организованное её Советом Мудрых (а вернее, грибковыми паразитами, управляющими их телами) намеренное столкновение города-спутника с этой луной. После каждого из трёх различных несчастных случаев, в течение четырёх десятилетий постигших туристические звездолёты компании «ВизТур» («Паутинку», «Остог» и «Звёздную мечту II»), уцелевшие *действительно* рассказывали о появлении таинственных грушеголовых серых инопланетян за миг до крушения. Эти описания соответствуют информации о созданиях, которые, как считается, присутствовали при судьбоносных для миров Соглашения событиях ещё до Разрыва. Учитывая такое количество официально разоблачённых диверсантов и принимая во внимание переписывание истории и железную хватку цензуры в СМИ, неудивительно, что большинство обеспокоенных жителей миров Соглашения подозревают в инопланетных послах, высокопоставленных Блюстителях и даже членах Совета Соглашения марионеток незримых хозяев или даже самих кукловодов.

РОЙ
МЕЖЗВЁЗДНАЯ САРАНЧА

Некоторые расы живут в гармонии со своей экосистемой, а некоторые уничтожают её, бездумно расширяясь и пожирая всё на своём пути. Таков Рой.

Изначально эта раса называлась кучарн, и в процессе эволюции она разделилась на множество ульев. Каждая колония обладала коллективным сознанием, а отдельные жукоподобные существа были несамостоятельными трутнями. Каждый улей этих эффективных и прожорливых хищников поклонялся своему божеству и постоянно соперничал с другими ульями, но в какой-то момент одна из колоний научилась подчинять себе разум других. Новое коллективное сознание быстро поработило все остальные и вскоре опустошило собственную планету, пожрав на ней всё. Это стало бы концом Роя, если бы ему не стали понятны принципы космических перелётов. Он разорвал себя на составные части, изменил собственный геном, преодолевая всепоглощающий голод, и создал биологические военные корабли, способные нести его сквозь звёзды от мира к миру для разрушения и поглощения.

Миллионы членов Роя разделены на меньшие колонии, обладающие определённым уровнем самостоятельности, но, как и у самих трутней, их решения скорее сродни сложным запрограммированным рефлексам, чем настоящему мыслительному процессу, ведь они постоянно корректируются приказами главной сущности. Хотя и отдельные существа, и целые субколонии способны действовать самостоятельно при разведке, но по возвращении в зону действия телепатической связи улья они вновь вливаются в единое целое. Верховное сознание Роя способно на обработку данных с невообразимой скоростью, индуктивные умозаключения и даже на медленное изменение собственной биологии для создания мощного оружия, но в целом неразумно из-за всепоглощающего инстинкта, заставляющего расширяться и пожирать всё на своём пути. Все попытки переговоров с Роем увенчались неудачей, и только огромная военная мощь может остановить его от высадки на планету и поглощения всей её биомассы. С его точки зрения каждый другой организм во Вселенной представляет собой угрозу, которую необходимо уничтожить.

В результате странной и причудливой мутации одна из субколоний отделилась и вырвалась из-под власти деструктивной родительской сущности, став расой миролюбивых ширренов. Все создания боятся нашествия Роя, но для ширренов перспектива повторного слияния с коллективным разумом — участь куда хуже смерти.

СЛУЖИТЕЛИ ПОЖИРАТЕЛЯ

ВЕСТНИКИ РАЗРУШЕНИЯ

Глубокий космос скрывает многочисленных преступников и изгоев, от наёмных пиратов до демонологов и мутантов, обезумевших от воздействия неэкранированных реакторов. Тем не менее сложно представить что-то ужаснее фанатичных культистов Пожирателя.

В цивилизованных мирах часто удивляются, почему служители Пожирателя поклоняются богу разрушения, если он ничего не предлагает им взамен. Для его культистов привлекательно именно то, что несомое Пожирателем разрушение обещает не просто конец, но полное уничтожение всего сущего, разрушение не только будущего, но и прошлого, не только Материального плана, но всего бытия. Таким образом убитые горем могут буквально исправить обрушившиеся на них беды, как будто никогда и не было тех потерь, а грешники смогут избежать последнего суда, уничтожив загробный мир. Священники разных сект, конечно, спорят относительно того, будет ли всё сущее заменено чем-то новым, угодным Пожирателю, но сходятся во мнении, что текущее бытие прогнило и должно быть полностью уничтожено.

Все остальные считают культистов Пожирателя каннибалами, садистами и берсерками в покрытой запёкшейся кровью броне, нападающими на корабли только ради забавы и жажды резни, но это лишь одна сторона медали. Их штурмовые отряды называют «сокрушителями» — это варвары, у которых под действием священных наркотиков непреодолима тяга к убийствам и разрушению не для собственного удовольствия, а чтобы сломить дух цивилизации. Их дополняют «сокрытые» — набожные социопаты, которые внедряются в другие сообщества, собирают информацию, привлекают новых последователей и сеют семена хаоса. Священнослужители и лидеры культа могут происходить из любой из двух когорт, а в различных сектах акцент обычно смещён в сторону одной из них. Тем не менее выше всех находятся малочисленные «лютые» — отдельные личности, вырвавшиеся на свободу из Круговорота душ, чтобы разработать план разрушения столь масштабного, что сам Пожиратель заметит его. Хотя отдельные секты разрознены и сражаются между собой ровно так же, как и с жертвами, на покорёженных, испещрённых выбоинами боевых кораблях, все они немедля подчиняются зову лютого, чьи пустые глазницы и нимб из грозовых облаков сулят им окончательную победу.

ЧЁРНЫЙ ДОМИНИОН

ХИЩНИКИ ИЗ БЕСКОНЕЧНОЙ ТЬМЫ

Где-то в глубине межзвёздного пространства, которое некоторые философы именуют Тёмной Завесой, обитает коалиция невероятно могущественных аберраций, называемая Чёрным Доминионом. По слухам, Доминион контролирует многие миры в разных галактиках, хоть и не является империей в привычном разумным видам смысле этого слова. Планеты, находящиеся во власти Доминиона, служат скорее производственной инфраструктурой, нежели колониями, а все живые существа — лишь объектами странных экспериментов. Так называемые «лидеры» Доминиона не поддаются описанию, про них можно сказать лишь следующее: это колоссальных размеров злобные сущности, чей интеллект неимоверен, а устремления непостижимы. Имена этих верховных владык перевести достаточно сложно, и звучат они несуразно: Бесконечность-кончается-сейчас, Пятеро-говорящих-как-один, У-шёпота-пустоты-есть-глаза. Некоторые учёные предполагают, что Доминион исполняет приказы и капризы самой Тёмной Завесы.

Чёрному Доминиону служат самые разнообразные причудливые создания. Кроме того, необычны и живые звездолёты Доминиона — это будоражащие ум соединения биологических и неорганических компонентов, способные жить веками. Ими управляет раса существ, называемых корабельными разумами, — они были выращены на генных фермах Доминиона и могут достигать полного физического и ментального слияния с звездолётами.

Все эти создания считают гуманоидные расы второсортными, годными только для наблюдения, экспериментов и генных манипуляций, или ещё хуже — первичным биологическим материалом для создания технологий и рас слуг. Чёрный Доминион также втянут во вражду с культами Внешних богов, особенно это заметно на поверхности Октурна, хотя истинная природа этой неприязни неизвестна. Конечные цели Чёрного Доминиона остаются ужасной тайной и шёпотом передаются лишь намёки на их намерения — истребление разумной жизни по всей Вселенной или её замещение чем-то из другой реальности.

НАСЛЕДИЕ PATHFINDER

13

ПРАВИЛА ПЕРЕНОСА

Действие игры Starfinder происходит в далёком будущем, а Голарион остался глубоко в прошлом, но это вовсе не означает, что книги настольной ролевой игры Pathfinder вам не пригодятся. Напротив, многие правила и описания этой системы можно немного доработать и использовать для игры в Starfinder, но некоторым способностям и классовым особенностям придётся уделить больше времени и внимания. В этой главе рассказывается, как правильно изменить чудовищ и классы персонажей старой игры для использования в Starfinder, а также приведены описания основных рас Голариона.

Помните о том, что для внесения необходимых изменений вам иногда придётся потрудиться, а результат не всегда будет идеальным. Эта глава предназначается в основном для ведущих, которые должны с осторожностью применять изменения в играх. Все основные расы мира Pathfinder (см. стр. 506) можно использовать без ограничений, если ведущий не возражает.

ОБЩИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Ряд правил встречается и в блоках параметров чудовищ, и в классах персонажей игроков, поэтому они изменяются одним и тем же способом.

Атаки касанием

КБ против касания в Starfinder не используется, поэтому все атаки касанием совершаются против ЭКБ цели.

Действия

Типы действий в Starfinder отличаются от аналогичного набора Pathfinder. Если правила для действия определённого типа уже описаны в книге правил Starfinder, использовать нужно именно их. Другие действия претерпевают следующие изменения.

- **Прерывающее действие:** если в Pathfinder прерывающее действие использовалось персонажем по время чужого хода, в Starfinder оно становится ответным действием, а если использовалось во время хода персонажа — быстрым. Если персонаж использовал какую-то способность в качестве быстрого действия, он не может использовать её в качестве ответного действия до начала своего следующего хода и наоборот.
- **Свободные действия:** для применения способностей, требовавших в Pathfinder свободного действия, в Starfinder применяется быстрое действие. Если какое-то действие из Pathfinder должно использоваться в Starfinder неограниченное количество раз, также считайте его быстрым действием.

Названия навыков

Некоторые навыки Pathfinder сохранили своё название в Starfinder — их заменять не нужно (разумеется, для них используются новые правила). Чтобы перенести навык, не представленный в Starfinder, используйте вместо него навык, указанный в таблице. Если в столбце стоит прочерк, просто считайте, что персонаж успешно проходит все проверки этого навыка.

НАВЫК PATHFINDER	НАВЫК STARFINDER
Верховая езда	Выживание
Дрессировка	Выживание
Знание (высший свет)	Культура
Знание (география)	Физические науки
Знание (инженерное дело)	Инженерное дело
Знание (история)	Культура
Знание (краеведение)	Культура
Знание (магия)	Мистицизм
Знание (планы)	Мистицизм
Знание (подземелья)	Физические науки
Знание (природа)	Биологические науки
Знание (религия)	Мистицизм
Изворотливость	Акробатика
Исполнение	Соответствующая Профессия
Использование магических устройств	–
Колдовство	Мистицизм
Лазание	Атлетика
Лечение	Медицина
Механика	Инженерное дело
Оценка	–
Плавание	Атлетика
Полёт	Акробатика
Ремесло	Инженерное дело, Мистицизм или соответствующая Профессия
Языкознание	Культура

Типы бонусов

Необходимо отметить, что некоторые типы бонусов в Starfinder не используются. Если бонус способности или эффекта относится к одному из перечисленных ниже, его надо заменить указанным (бонусы одного типа не складываются). В большинстве случаев с заменой не должно возникнуть проблем, но не следует злоупотреблять бонусами, увеличивающими КБ. Подробнее о типах бонусов можно прочесть на стр. 266–267.

БОНУС PATHFINDER	БОНУС STARFINDER
Алхимический	Усиление
Мастерство	Интуитивный
Народ	Раса
Нечистый	Божественный
Отражение	Усиление
Сакральный	Божественный
Сопротивляемость	Усиление
Уклонение	Интуитивный
Щит	Усиление

ПЕРЕНОС ЧУДОВИЩ

Для переноса чудовищ из Pathfinder в Starfinder требуются лишь незначительные изменения. Правила создания чудовищ и персонажей ведущего с ноля вы найдёте в *«Инопланетном архиве»*: описанная там система оценок очень похожа на аналогичную систему, предложенную в Pathfinder Unchained, которая позволяет даже неопытным ведущим просто и быстро создавать интересных и сбалансированных чудовищ на основе ряда ключевых факторов.

Если вы всё-таки решили использовать чудовищ Pathfinder, вам необходимо помнить о том, что при использовании описанных ниже правил чудовище можно перенести в Starfinder, но оно не будет столь же хорошо, как существо, созданное специально для Starfinder. Ниже описаны изменения чудовища, приведённые в том же порядке, что и в блоке параметров.

Тип и подтип

Большинство чудовищ Pathfinder сохранят тип и подтип. Если вы переносите одну из конструкций, не забывайте о том, что в Starfinder существа подобного типа подразделяются на магический и технологический подтипы, поэтому вам следует выбрать наиболее подходящий из них. Так, големы — магические конструкции, а роботы — технологические. Конструкции уязвимы для заклинаний, недугов и прочих эффектов, в описании которых отдельно указано, что они применяются или воздействуют на конструкции.

Восприятие

Способы восприятия, подобные чутью на жизнь и нюху, в Starfinder описаны несколько иначе, но в общем и целом работают так же, как и раньше. Различные типы восприятия чудовищ Pathfinder можно использовать без изменений, но при этом всё же стоит свериться с правилами на стр. 260.

Класс брони

В Starfinder не используются отдельные КБ против атак касанием и для случая, если существо застигнуто врасплох. Вместо этого класс брони делится на две категории: энергетический класс брони (ЭКБ) и кинетический класс брони (ККБ). Атаки оружием, наносящим энергетический урон (например, стрельба из лазерного пистолета), совершаются против ЭКБ цели, а атаки оружием, наносящим физический урон (например, удар мечом), совершаются против ККБ. При переносе чудовища из Pathfinder считайте, что ККБ равен его обычному КБ (если чудовище выступает в роли воителя, как описано на стр. 297 *«Бестиария»*, увеличьте ККБ на 1), а ЭКБ будет на 1 ниже обычного КБ. КБ застигнутого врасплох существа можно смело игнорировать, поскольку в Starfinder это просто состояние, налагающее штраф –2 на ККБ и ЭКБ вне зависимости от модификатора Ловкости существа.

ПЗ, ПЖ и ПР

При переносе чудовища его ПЗ увеличиваются на 25%. Для всех способностей чудовища, зависящих от КЗ цели, вместо КЗ используется либо уровень цели, либо её КО. В отличие от персонажей игроков, у чудовищ не бывает ПЖ, а ПР появятся только в том случае, если вы добавите ему новую способность (или классовую особенность), для которой они нужны. В этом случае запас ПР чудовища равен 3 + ⅓ его КО (с округлением вниз).

Атаки

Вы можете захотеть вооружить перенесённое чудовище плазменным мечом, лазерным пистолетом или другим оружием игры Starfinder (см. раздел «Снаряжение и добыча» на стр. 502). В этом случае вам потребуется сделать две вещи. Во-первых, забудьте про все дополнительные атаки, которые чудовище может совершать из-за высокого БМА. Вместо этого оно может сделать одиночную атаку новым оружием, используя при этом наивысший модификатор атаки, или совершить полную атаку (две атаки, каждая из которых использует наивысший модификатор, но со штрафом –4). Во-вторых, прибавьте КО чудовища к урону оружия (если это оружие ближнего боя, не забудьте прибавить и модификатор Силы), чтобы показать, что это оружие для чудовища привычное.

В качестве альтернативного варианта вы можете использовать полную атаку чудовища прямо так, как она описана, — оно будет совершать больше атак, но каждая из них нанесёт меньший урон. Работает это аналогично способности мультиатака, которой обладают некоторые чудовища Starfinder. Неважно, какое оружие используется для атаки — естественное или рукотворное. При этом чудовище может совершать и полную атаку по правилам Starfinder (две атаки с наивысшим модификатором, со штрафом –4 к каждой). Если перенесённое чудовище совершило полную атаку по новым правилам, оно не может в этот же ход сделать осторожный шаг.

Возьмём для примера гарпию (*«Бестиарий»*, стр. 51). Её атаки описаны следующим образом — «**В ближнем бою:** моргенштерн +8/+3 (1d8 + 1), 2 лапы +3 (1d6)». Гарпия может атаковать как обычно и совершить две атаки моргенштерном (одну с модификатором +8, вторую — с модификатором +3) и две атаки лапами (с модификатором +3 каждая). В этом случае успешные атаки нанесут урон, указанный в блоке параметров из «Бестиария». Но гарпия может атаковать и по правилам Starfinder: в этом случае она совершает одну атаку моргенштерном (с модификатором +8) или две атаки им же (но с модификатором +4), а каждая успешная атака нанесёт 1d8 + 5 урона.

Одиночные атаки: обычно атаки чудовищ Starfinder точнее, чем у чудовищ Pathfinder. Это связано с новыми правилами полной атаки, но для перенесённых чудовищ, совершающих полную атаку, это зачастую компенсируется существенно повышенной точностью первой атаки. Если перенесённое чудовище редко совершает полные атаки, можете добавить бонус +3 или +4 к проверке для его одиночной атаки.

Критические удары: перенесённое чудовище автоматически наносит критический урон, когда при проверке атаки выпадает натуральная двадцатка, подтверждать критический удар при этом не требуется. Тем не менее, если у атаки или оружия чудовища расширенный критический диапазон, оно должно подтверждать критический удар, если выпало не 20, но результат попадает в диапазон. Например, если при атаке длинным мечом (2d6 + 8 / 17–20) у марилит выпала 20, она автоматически нанесёт критический удар и двойной урон. Если на кости выпало 17, 18 или 19, она должна успешно подтвердить критический удар. Подтверждение — это проверка, которая проводится точно так же, как предыдущая атака, с теми же самыми модификаторами и против того же КБ. Критические множители (например, для оружия, наносящего урон ×3 при критическом ударе) увеличивают урон в указанное число раз.

Заклинания и псевдозаклинания

Если используемое чудовищем из Pathfinder заклинание или псевдозаклинание существует в Starfinder, используются правила из Starfinder, в противном случае используются правила Pathfinder. Некоторые заклинания поменяли название при переносе в Starfinder — их перечень вы найдете на стр. 502. Также обратите внимание, что заклинания *мелкие фокусы* и *полёт* теперь работают иначе — для них используйте вариант из Pathfinder. Если же вы хотите слегка переработать чудовище, чтобы оно лучше вписывалось в мир Starfinder, то можете заменить его заклинания аналогичными заклинаниями Starfinder: например, *огненный шар* можно заменить *огненным взрывом*. Учтите, что подобные доработки требуют времени и сил.

ЗАКЛИНАНИЕ PATHFINDER	ЗАКЛИНАНИЕ STARFINDER
Кабинет волшебника	Тайное убежище
Мистический глаз	Волшебный глаз
Мистическое зрение	Волшебное зрение
Оживить мертвецов	Оживление мертвецов
Чтение мыслей	Обнаружение мыслей

Значения характеристик

В отличие от персонажей игроков чудовища в Starfinder не обладают значениями характеристик, у них есть только модификаторы, которые должны быть вам уже знакомы. При переносе монстра вам необязательно переводить его значения характеристик в соответствующие модификаторы, если этого прямо не требуют правила Starfinder.

Модификатор боевого манёвра и защита от боевых манёвров

В Starfinder не используются МБМ и ЗБМ, поэтому при переносе монстров не обращайте на них внимания и используйте правила Starfinder для манёвров тарана, разоружения и тому подобного. Если у чудовища есть черта, усиливающая манёвр (например, Разоружение+), или особая способность, основанная на боевом манёвре (например, захват), используйте аналогичную черту Starfinder или просто добавьте её бонус к нужной атаке. Невосприимчивости к боевым манёврам (такие, как «нельзя сбить с ног») остаются в силе, а бонусы против определённых манёвров применяются к КБ, а не к ЗБМ.

Черты

Если у переносимого чудовища есть черта, которая называется так же, как черта или особая способность чудовища, описанная в правилах Starfinder, используйте правила Starfinder, если это возможно. В противном случае применяйте правила Pathfinder, модифицируя их при необходимости. Например, если черта позволяет чудовищу что-то предпринять в ответ на действия противника, для её использования будет необходимо ответное действие. Обратите внимание, что некоторые черты поменяли название при переносе в Starfinder — их перечень вы найдете ниже.

ЧЕРТА PATHFINDER	ЧЕРТА STARFINDER
Живучесть	Двужильный
Любимая школа магии	Заклинатель-эксперт

Навыки

Процесс переноса навыков описан на стр. 500, но если несколько навыков чудовища при переносе объединились в один, для него используется наибольший из исходных модификаторов навыков. Если бонус особенно велик (например, бонус Лазания вследствие того, что у существа есть скорость лазания), вы можете использовать ситуативный модификатор. Например, если у чудовища следующие навыки: Лазание +14, Плавание +6, причём +8 к Лазанию у него из-за модификатора народа, после переноса у него будет Атлетика +6 (+14 при лазании). Некоторым навыкам следует уделить особое внимание.

- **Акробатика:** все ситуативные модификаторы для прыжков необходимо перенести в навык Атлетика. При необходимости измените значение Атлетики, если чудовище хорошо прыгает, а навыков Лазания и Плавания у него нет.
- **Использование магических устройств:** существо может использовать любые магические предметы в своём распоряжении без совершения проверок.
- **Языкознание:** количество известных чудовищу языков не изменяется.

Языки

На многих языках, используемых в Pathfinder, продолжают говорить и в Starfinder, за исключением разве что редких диалектов Голариона. Тем не менее из-за огромного разнообразия инопланетных культур в Starfinder появилось много новых языков. При переносе чудовища вам вряд ли сильно будут важны известные ему языки, но если вдруг вы захотите, чтобы оно говорило на каком-то из инопланетных языков, — замените им один из имеющихся или просто добавьте новый!

Снаряжение и добыча

Большая часть чудовищ-гуманоидов мира Pathfinder обладает оружием и доспехами, соответствующими фэнтезийному миру игры. Это может быть уместно для некоторых приключений в мире Starfinder (например, при исследовании технически неразвитой планеты или планеты с повышенной концентрацией магических энергий), но вам стоит дать перенесённому чудовищу футуристическое устройство или высокотехнологичное оружие — главное, чтобы его уровень не сильно отличался от КО чудовища.

Для определения типа добычи, которую герои получат за победу над перенесённым чудовищем, используется руководство, приведённое на стр. 391. Тем не менее всё, что даёт бонусы к атакам или КБ (например, используемые чудовищем магические предметы), не стоит включать в состав добычи. Замените их на другие магические предметы, описанные в главе 7, прежде чем игроки до них доберутся.

Особые способности

Большинство особых способностей перенесённых чудовищ можно использовать прямо так, как они описаны, но некоторые придётся слегка изменить.

- **Недуги:** принцип действия проклятий, болезней и ядов Starfinder существенно отличается от недугов Pathfinder. Если одноимённый недуг описан в правилах Starfinder (см. стр. 417), то применяется именно он (при этом возьмите СЛ, указанную в описании перенесённого чудовища). Если же такого недуга в Starfinder нет — используйте для него подходящий трек прогрессии. Например, если это яд, наносящий урон Ловкости, применяйте трек прогрессии яда, влияющего на Ловкость, и добавьте все особые эффекты переносимого недуга.
- **Способности, аналогичные заклинаниям:** если действие способности аналогично одному из заклинаний Pathfinder, то при отсутствии в Starfinder одноимённого заклинания используйте правила Pathfinder.

Перенос персонажей

Основные классы Starfinder охватывают существенную часть всевозможных научно-фантастических персонажей, но игроки всегда хотят чего-то нового, и удовлетворение их запросов — не всегда простая задача. Ведущий может позволить использование в Starfinder классов персонажей из Pathfinder. Для этого ему придётся потрудиться, а игрокам — оказывать ему всяческое содействие. Далее вы найдёте руководство, которое поможет вам на первых порах, но имейте в виду, что для переноса особо сложных классовых особенностей необходимы более значительные изменения, которые здесь не описаны.

Помните, что переносить классы персонажей можете разрешить или запретить только вы, ведущий!

Ключевая характеристика

Для каждого класса Starfinder указывается одна из характеристик, считающаяся для него ключевой. На её значении основан ряд параметров (например, СЛ способностей). При использовании класса из Pathfinder вам придётся определить ключевую характеристику этого класса. В некоторых случаях выбор достаточно очевиден: например, ключевой характеристикой заклинателя будет та, что даёт ему дополнительные заклинания. В приведённой таблице указаны ключевые характеристики для классов персонажей, описанных в *«Основной книге правил» Pathfinder*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, *Pathfinder RPG Ultimate Combat*, *Pathfinder RPG Ultimate Intrigue*, и *Pathfinder RPG Ultimate Magic*. Классы, для которых указано несколько характеристик, похожи на солдата — игрок может сам выбрать, какая характеристика для него важнее, на основе его представлений о персонаже и желаемого стиля игры.

КЛАСС PATHFINDER	КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
Алхимик	Интеллект
Бард	Харизма
Варвар	Выносливость
Ведьма	Интеллект
Вигилант	Харизма
Воин	Сила или Ловкость
Волшебник	Интеллект
Друид	Мудрость
Жрец	Мудрость
Инквизитор	Мудрость
Колдун	Интеллект
Монах	Мудрость
Оракул	Харизма
Паладин	Харизма
Плут	Ловкость
Призыватель	Харизма
Рыцарь	Сила или Ловкость
Следопыт	Ловкость или Мудрость
Стрелок	Ловкость
Чародей	Харизма

ПЗ, ПЖ и ПР

Персонажи Starfinder полагаются не только на ПЗ, но и на ПЖ, которые они могут быстро восстанавливать, тратя ПР. Без этих параметров в Starfinder не обойтись, поэтому при переносе класса из Pathfinder ему придётся добавить и ПЖ, и ПР. Кроме того, ПЗ в Starfinder рассчитываются иначе. Ниже приведена таблица, показывающая, сколько ПЗ и ПЖ персонаж этого класса будет получать на каждом уровне в зависимости от величины КЗ.

Что касается ПР, персонаж перенесённого из Pathfinder класса получает их так же, как персонажи Starfinder: его запас ПР равен половине уровня плюс модификатор ключевой характеристики.

ЗНАЧЕНИЕ КЗ ИЗ PATHFINDER	ПЗ	ПЖ
d6	5	5 + модификатор Выносливости
d8	6	6 + модификатор Выносливости
d10	7	7 + модификатор Выносливости
d12	8	8 + модификатор Выносливости

Классовые навыки и пункты навыков за уровень

После переноса класса из Pathfinder в Starfinder список его классовых навыков существенно сократится. Используйте правила переноса навыков (см. стр. 500), чтобы определить классовые навыки перенесённого класса.

Быстрый перенос

Если во время игровой встречи вам понадобилось быстро добавить чудовище в игру, вы можете просто выбрать существо подходящего КО из любого *«Бестиария»* и использовать его уже через несколько секунд. Просто измените его КБ (см. стр. 501) — и готово! Позже вам может потребоваться поменять навыки или способности, но для большинства мелких сцен такой способ вполне подойдёт — скорее всего, герои просто победят чудовище и отправятся дальше, даже ничего не заподозрив!

Персонажи вне времени

Порой из-за разрыва пространственно-временного континуума или прихоти божества вы можете позволить одному или нескольким игрокам использовать для игры в Starfinder их героев из Pathfinder. Для переноса придётся попотеть, но в целом для этого используются те же правила, что и для чудовищ. Скорее всего, для большинства таких персонажей технологии мира Starfinder будут в новинку — особенно это касается дистанционного оружия, — поэтому они рано или поздно захотят взять одну из черт для обращения с оружием и Привычное оружие (они описаны в главе 6). При желании вы можете дать перенесённому персонажу дополнительную черту Обращение с короткоствольным оружием по прошествии какого-то времени, в течение которого он усиленно упражнялся в стрельбе (лучше, конечно, если тренировки останутся за кадром).

В таблице указано соответствие количества пунктов навыков за уровень. Найдите нужное количество пунктов, получаемое персонажем перенесённого класса, и замените его числом, указанным для Starfinder. Вы всегда можете дать персонажу перенесённого класса меньше пунктов навыков, а вот больше давать не стоит.

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ В PATHFINDER	ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ В STARFINDER
2 + модификатор Интеллекта	4 + модификатор Интеллекта
4 + модификатор Интеллекта	4 + модификатор Интеллекта
6 + модификатор Интеллекта	6 + модификатор Интеллекта
8 + модификатор Интеллекта	8 + модификатор Интеллекта

Ношение брони

Типы брони в Starfinder и Pathfinder несколько отличаются. При переносе класса в Starfinder этот вопрос решается довольно просто. Если класс может носить лёгкую броню в Pathfinder, то в Starfinder он также умеет носить лёгкую броню; с тяжёлой бронёй ситуация аналогичная, а средние доспехи никак не переносятся.

Кроме этого, щиты в Starfinder тоже не получили особого распространения, поэтому при переносе класса из Pathfinder обращение со щитами можно смело игнорировать.

Обращение с оружием и привычное оружие

Дистанционное оружие широко используется в Starfinder, поэтому большинство переносимых классов должно уметь его применять. Если переносимый класс умеет обращаться с простым

оружием, то после переноса в Starfinder он будет уметь обращаться с простым оружием ближнего боя и короткоствольным оружием, а если он умеет обращаться с особым оружием, то после переноса будет уметь обращаться с простым и высокотехнологичным оружием ближнего боя, а также длинноствольным оружием. Если БМА этого класса равен его уровню, а классовые особенности увеличивают точность атак или наносимый оружием урон, он получает и умение обращаться с тяжёлым оружием. Если класс умеет обращаться только с ограниченным набором оружия (как, например, друиды и волшебники), вам придётся создать аналогичный список, чтобы персонажи умели обращаться только с некоторыми видами короткоствольного оружия. Если же класс уже владеет огнестрельным оружием (как, например, стрелок), вы можете дать ему умение обращаться со снайперским оружием (или другим особым типом дистанционного оружия).

Не забывайте и о том, что на 3 уровне каждый класс получает черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми умеет обращаться.

БМА и дополнительные атаки

В случае переноса класса из Pathfinder в Starfinder его БМА увеличивается так же, как и в Pathfinder, но вам не следует забывать, что дополнительные атаки, которые персонаж получает по достижении определённых значений БМА, в Starfinder не используются. Если класс получает первую дополнительную атаку на 6 уровне (как воины и варвары), вы можете дать ему новые классовые особенности, которые либо снижают штраф для полной атаки, либо увеличивают количество атак (примерами таких классовых особенностей могут послужить блистательные удары соляриона и солдатский натиск).

Заклинания

Перенос класса заклинателя из Pathfinder весьма непрост. Сперва вам придётся определить, какие из заклинаний Starfinder этот класс будет способен применять. Кроме этого, заклинания техноманта и мистика ограничены 6 кругом, а большая часть заклинателей Pathfinder может творить заклинания 7, 8 и даже 9 кругов, поэтому вам придётся либо самостоятельно создать заклинания этих кругов, либо перенести уже имеющиеся заклинания Pathfinder. Чтобы получить общее представление о том, как это делается, сравните *кислотную стрелу* и *кислотную среду*. Помните, что заклинания Starfinder обычно не нуждаются в каких-либо компонентах или реагентах, но для сотворения самых могущественных заклятий требуется потратить определённую сумму или использовать дорогостоящий компонент.

Классовые особенности

При переносе классовых особенностей вам придётся заменить те из них, которые дают бонус к КБ или проверкам атаки. Для замены можно использовать классовые особенности посланника, оперативника или солдата схожего уровня.

Некоторые классовые особенности из Pathfinder применяются лишь тогда, когда у персонажа лёгкая нагрузка. В Starfinder подобные понятия не используются, но переносимый вес всё равно важен. В дополнение к другим условиям применения, указанным в описании, эти классовые особенности должны переставать действовать, когда персонаж нагружен или перегружен.

Некоторые классовые особенности Pathfinder дают персонажу определённые дополнительные черты. По возможности перенесённый класс должен давать персонажу одноимённую черту из Starfinder. Если такой черты не нашлось, выберите максимально похожую на неё черту из доступных в Starfinder. Если и это сделать не удалось, постарайтесь перенести

черту максимально полно, в качестве примера переноса обратите внимание на черту Крепкий орешек.

Ниже рассказывается о том, как переносить наиболее проблемные классовые особенности.

Безоружный урон монаха

Если вы хотите перенести из Pathfinder монаха, его урон на высоких уровнях будет ощутимо меньше, чем у других классов.

Исправить это можно, изменив урон безоружных атак монаха таким образом, чтобы он был равен урону одноручного оперативного оружия ближнего боя с уровнем, равным или меньше уровня монаха. Кроме этого, безоружные удары наносят дополнительный урон, равный урону от классовой особенности обманная атака оперативника такого же уровня (см. стр. 85). В отличие от оперативника, монаху не требуется совершать проверку навыка, чтобы нанести этот дополнительный урон, но он применим только к безоружным ударам. Само собой, монах умеет обращаться с безоружными ударами и по достижении 3 уровня получает для них черту Привычное оружие.

Верные звери, эйдолоны и скакуны

Верных зверей, эйдолонов и скакунов можно переносить прямо так, как они описаны в Pathfinder, но на высоких уровнях они будут проигрывать по боевым параметрам своему аналогу из Starfinder, дрону механика.

Принимая это во внимание, вы можете позволить игроку, который решил играть друидом, следопытом, призывателем или персонажем другого класса, располагающим верным зверем или эйдолоном, использовать для его создания правила для дронов, описанные на стр. 66, и выбрать самый подходящий корпус (скорее всего, придётся заменить все места под оружие боевыми руками). Например, друид хочет использовать корпус дрона-невидимки, чтобы создать на его основе небольшого динозавра. Для этого необходимо лишить его скорости лазания (убрав гаффы) и увеличить наземную скорость до 60 футов. Для крупных верных зверей и эйдолонов используется корпус боевого дрона, просто его размер изменяется на крупный. Вы можете создать и собственный крупный корпус, если хотите. Скакуна, получаемого в качестве классовой особенности, можно также создать подобным образом, только на дроне нужно каким-то образом ездить, а также он должен быть крупным (если сам персонаж средних размеров). Вы можете взять боевого дрона, сделать его крупным и заменить одно место под оружие на седло.

Во всех описанных случаях используйте значение уровня в соответствующем классе персонажа вместо уровня механика, чтобы определить, когда у «дрона» появятся новые модификации. Если персонаж получает верного зверя на более высоком уровне (как следопыт), для определения соответствующего уровня механика используется та же формула, что и для расчёта параметров верного зверя.

При использовании этих правил стоит удостовериться, что для управления соратником перенесённый класс использует те же действия, что и механик, управляющий дроном.

После того, как вы завершили создание «дрона», вы можете изменить его тип на подходящий классовой особенности (животное, волшебный зверь, потустороннее существо и так далее). Само собой, вы можете пропустить эту часть, если хотите, чтобы следопыты приручали киберобезьян, а паладины скакали верхом на робоконях — в этом случае у таких зверей могут быть лазеры вместо когтей!

Выступление барда

Большая часть выступлений барда может быть использована без изменений, необходимо лишь заменить проверки Исполнения проверками соответствующей Профессии. Например, Профессия (музыкант) заменит любой навык Исполнения, требующий музыкального инструмента, а вместо Исполнения (лицедейство) используйте Профессию (актёр).

В соответствии с описанием, для начала выступления требуется основное действие, но для его продолжения в каждом последующем раунде необходимо быстрое действие. Начиная с 7 и 13 уровней бард может потратить 1 ПР, чтобы начать выступление в качестве сопутствующего или быстрого действия соответственно.

Все бонусы мастерства и уклонения, получаемые от выступления, заменяются интуитивными бонусами. Кроме того, когда бард прекращает песнь мастерства, песнь отваги, боевое вдохновение, героическое воодушевление или побуждение к действию, союзники, получившие преимущества этих выступлений, не смогут воспользоваться ими снова, пока не отдохнут 10 минут для восстановления ПЖ.

Хотя все союзники барда получают бонус боевого духа к испытаниям против эффектов с дескрипторами «обольщение» и «ужас», даруемый песнью отваги, но на 1 уровне бонус к атаке и урону даётся только одному союзнику (или самому барду). Начиная с 5 уровня и каждые 6 уровней после этого действие бонусов к атаке и урону распространяется на дополнительного союзника.

Бонус к атакам не увеличивается с ростом барда в уровне, а бонус к урону на 5 уровне становится равным ½ бонуса этого союзника от черты Привычное оружие.

Союзник под эффектом боевого вдохновения барда не получает дополнительных КЗ, а вместо этого восстанавливает ПЖ в количестве, равном удвоенному уровню барда + модификатор его Харизмы.

Фамильяры

Может показаться, что фамильяра, которого персонаж (например, волшебник) получает благодаря классовой особенности, можно перенести согласно правилам для верных зверей, описанным выше, но в действительности всё не так просто, поскольку боевые возможности фамильяров существенно слабее, чем у дронов. Тем не менее за основу можно взять маленького летающего дрона.

Для начала необходимо изменить скорость дрона в соответствии со скоростью фамильяра. Например, у ящерицы должна быть скорость лазания, а не полёта. Затем увеличьте КБ дрона на значение, указанное для нужного уровня волшебника в графе «Модификатор к КБ» на стр. 49 *«Основной книги правил»*. Далее сделайте Стойкость лёгким испытанием вместо сложного (соответствующим образом заменив модификатор).

Обратите внимание, что Интеллект фамильяра увеличивается по мере роста волшебника в уровнях — это отражено в той же таблице. Наконец, не используйте дополнительный модуль навыка и встроенные модификации дрона и удостоверьтесь, что не забыли добавить фамильяру особые способности, также перечисленные в вышеупомянутой таблице.

Для фамильяра используются обычные правила из Pathfinder (количество ПЗ, атак и тому подобного), но особую способность, которую он даёт хозяину, возможно, придётся изменить, чтобы она соответствовала навыкам Starfinder.

ГНОМЫ

Жизнерадостные гномы давным-давно переселились в этот мир из царства фей, Первого мира. Они сумели приспособиться к своему бурному наследию любопытными способами и ныне значительно отличаются от того, как описывали их расу в период до Разрыва.

В настоящее время гномы делятся на две народности: феерожденные и выцветшие. Феерожденных легко узнать по яркому цвету волос и кожи, они сохраняют физическую и социальную связь с наследием из другого мира, очень деятельны, эксцентричны и отличаются неуёмной, безрассудной жаждой приключений. Выцветшие, напротив, считаются потомками тех, кто пережил страшную гномью чуму под названием бесцветный мор, которая и по сей день может лишить цвета и жизни любого из феерожденных, кто недостаточно озабочен поисками новых ощущений, чтобы сохранить яркость. Как правило, выцветшие рождаются с монохромными чертами, варьирующимися от чёрного и белого до серого и коричневого. Обычно они обладают более уравновешенным характером, чем собратья, однако им незаслуженно приписывают преувеличенную суровость.

Знания о том, как именно произошла адаптация выцветших, к сожалению, канули в Разрыв. Неизвестно, было ли это намеренное, полученное в ходе эксперимента генетическое решение загадки древнего заболевания гномов, была ли это неудачная мутация, божественный дар или что-либо ещё. Многие феерожденные гномы-исследователи отчаянно пытаются воссоздать эту адаптацию в лабораториях корпораций и магических университетах. Тем временем выцветшие продолжают передавать иммунитет своим детям (в том числе от смешанных браков), образуя новую подрасу, которая пока малочисленна, но однажды полностью вытеснит расу своих родителей — будь то к лучшему или к худшему.

У гномов обоих типов обычно субтильное телосложение и большие глаза, придающие юный (и иногда несколько неприятный) вид. Представители обеих групп чрезвычайно любопытны и жаждут нового, хотя часто применяют различные подходы, чтобы удовлетворить эту потребность: феерожденные постоянно стремятся испытать новые ощущения от физических действий, а выцветшие часто довольствуются исключительно умственной деятельностью. В целом гномы не склонны к созданию крепких общественных отношений как между собой, так и с представителями других рас. Вместо этого большинство из них предпочитают следовать своим причудам и желаниям в одиночку или в кругу нескольких близких товарищей. Многие феерожденные считают, что интересные друзья — хороший способ уберечься от бесцветного мора, несущего тоску и неизбежное сумасшествие.

Гномы трудно сходятся с другими расами из-за своеобразного чувства юмора и образа мыслей, которые кажутся дикими и причудливыми тем, кто не понимает их особенного взгляда на происходящее или ситуацию в целом. В результате большинство из них даже не стремится быть понятыми и не утруждает себя лишними объяснениями, что только увеличивает пропасть между гномами и остальными. Хотя зачастую гномы чудаковаты и непредсказуемы, у них, как правило, доброе и благородное сердце, особенно если дело касается друзей. Гномы обеих народностей лучше всего ладят с людьми и исоки, считают касат и весков слишком занудными, а выцветших часто можно встретить в компании лашунт-учёных.

Из феерожденных получаются отличные посланники, способные уболтать кого угодно, а выцветшие чаще всего тяготеют к интеллектуальным, научным занятиям и бывают механиками, мистиками и техномантами. Большинство гномов живут на станции «Авессалом» и на Кастровеле, хотя любопытство привело их во все уголки миров Соглашения и даже за их пределы. Несмотря на то, что эльфы Совириана известны недружелюбными предвзятым отношением к другим расам, гномов в своём государстве они не только терпят, но и приветствуют, возможно, в память о какой-то услуге, оказанной в период до Разрыва и забытой остальными.

Как правило, рост гномов составляет от 3 до 3,5 футов, а вес — около 40 фунтов. Они достигают совершеннолетия в 40 лет, а продолжительность их жизни составляет до 500 лет.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Изменения характеристик: +2 Вын, –2 Сил (см. ниже)
ПЗ: 4

Размер и тип: гномы — гуманоиды небольшого размера с подтипом «гном».

Гномья магия: гномы получают следующие псевдозаклинания (см. стр. 262): 1 в день — *мелкие фокусы, пляшущие огоньки* и *призрачный звук*. УЗ для этих эффектов равен уровню персонажа. Кроме этого, гномы получают бонус +2 (раса) к испытаниям против заклинаний и эффектов иллюзии.

Диморфизм: феерожденный получает +2 к Харизме, а выцветший — +2 к Интеллекту.

Любопытство: гномы получают бонус +2 (раса) к проверкам Культуры.

Негасимая надежда: гномы получают бонус +2 (раса) к испытаниям против заклинаний и эффектов с дескрипторами «отчаяние» или «ужас». Один раз в день, получив натуральную единицу на d20, гном может перебросить кость и взять новый результат (см. стр. 243).

Сумеречное зрение: гномы видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем. См. «Видимость и освещение» на стр. 261.

ДВАРФЫ

Дварфы — это коренастая раса плотного телосложения, почти на фут ниже людей. Дварфы ведут происхождение с пропавшей планеты Голарион, хотя для них это вопрос не столько истории, сколько самоопределения — они были выкованы в подземных горнилах Голариона. Многие дварфы, рождённые гораздо позже исчезновения планеты, до сих пор переживают боль утраты, запечатлённую в песнях и преданиях. Дварфийская история также гласит, что когда-то их расе покровительствовал другой бог, Тораг, но во время Разрыва он передал подопечных своему брату Анградду, чтобы самому стоять на страже Голариона, где бы тот ни находился теперь.

В основном дварфы живут на станции «Авессалом», где их кланы и гильдии обладают значительной властью, или на кораблях размером с город, называемых звёздными цитаделями. На других планетах сообщества дварфов встречаются редко, хотя небольшие их группы проживают в колониях миров Соглашения за пределами системы. Многие дварфы добывают полезные ископаемые на астероидах Диаспоры, там часто можно встретить их звёздные цитадели.

Крупные сообщества дварфов часто являются строгими приверженцами традиций и борьбы за сохранение древних ремёсел, законов и старой вражды. Подобный традиционализм иногда приводит к тому, что другие расы считают дварфов старомодными и даже отсталыми. Дварфы, конечно, очень осторожно относятся к внедрению новых технологий и медленно меняют образ жизни, однако если новая технология доказала безопасность и эффективность, они тут же приспосабливают её для выполнения своих задач. Дварфы чаще всего становятся механиками, мистиками и солдатами. Лучше всего они ладят с гномами, полурослики, людьми и другими расами, связанными с Голарионом, хотя также находят много общего с касатами и лашунтами-кораша, а некоторые из них настолько восхищаются изяществом конструкции андроидов, что это переходит границы учтивости.

Одной из самых древних дварфийских традиций является Поиск небес. Дварфы верят, что Тораг приказал своему народу покинуть подземные дома на Голарионе и начать многолетнюю войну, пробиваясь к поверхности. Многие дварфы считают, что Поиск был завершён, однако есть и такие, кто отправился за пределы миров Соглашения с верой в то, что первое путешествие было лишь началом пути, а теперь Тораг желает, чтобы где-то на другой планете они отыскали особое, предназначенное только им обетованное небо.

Рост дварфов составляет от 4 до 4,5 футов, а вес — от 150 до 200 фунтов. Они достигают совершеннолетия в 40 лет, а продолжительность их жизни около 450 лет.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Мдр, –2 Хар
ПЗ: 6

Размер и тип: дварфы — гуманоиды среднего размера с подтипом «дварф».

Давние враги: дварфы по-прежнему готовятся к битве с древними врагами. Они получают бонус +1 (раса) к атакам по существам с подтипом «гоблиноид» или «орк» и бонус +4 (раса) к КБ против атак существ с подтипом «великан».

Знание камня: дварфы получают бонус +2 к проверкам Внимания при обнаружении странностей в каменной кладке (например, ловушек или потайных дверей, скрытых в каменных стенах или полу). Каждый раз, когда дварф оказывается на расстоянии 10 футов от такого места, он автоматически совершает эту проверку, даже если не занимается поиском.

Знание оружия: дварфы умеют обращаться с простым и высокотехнологичным оружием ближнего боя, а по достижении 3 уровня получают для них черту Привычное оружие.

Медленно, но верно: базовая наземная скорость дварфов — 20 футов, но она никогда не снижается из-за тяжёлой брони или когда дварф нагружен. У них бонус +2 (раса) к испытаниям против ядов, заклинаний и псевдозаклинаний. Стоя на земле, дварфы получают бонус +4 (раса) к ККБ против боевых манёвров тарана и сбивания с ног.

Ночное зрение: дварфы видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

ПОЛУОРКИ

Полуорки имеют как человеческие, так и орочьи корни. Хотя они иногда рождаются в результате союза орков и людей, относительная редкость чистокровных орков в мирах Соглашения ведёт к тому, что большинство полуорков происходит от родителей-полуорков. Обычно они немного выше людей, сильны и мускулисты, а их кожа зелёного или серого цвета. У многих полуорков из нижней челюсти растут крупные выступающие клыки, их уши слегка заострены, а густые широкие брови придают им угрюмый вид.

В мирах Соглашения полуорки встречаются нечасто, больше всего их живёт в пещерах на Апостэ в качестве вынужденных слуг дроу, захвативших планету много лет назад. К сожалению, к большинству свободных полуорков, разбросанных по всей солнечной системе, относятся не сильно лучше, их сторонятся или презирают из-за старых предрассудков, уходящих корнями в Разрыв. Подобные предрассудки иногда побуждают полуорков стать жестокими преступниками, как и ожидает от них общество, что только поддерживает этот замкнутый круг. Иногда полуоркам удаётся сделаться частью какого-либо сообщества, в основном в анклавах представителей своего вида либо среди андроидов и других отщепенцев, либо в военных формированиях, где внушаемый ими страх является преимуществом. Хотя общество отводит им роль солдат, оперативников и устрашающих посланников, некоторые из них находят утешение в работе механиков, предпочитая общаться только с машинами. Полуорки особенно хорошо вливаются в наёмные отряды весков, поскольку те не обременены обычными предрассудками миров Соглашения.

Некоторые полуорки, раздосадованные тем, что их осуждают за внешний вид, стремятся ещё больше подчеркнуть свои особенности и решаются на экстремальные модификации тела, чтобы выделиться из толпы. В этой субкультуре распространён пирсинг, пластическая хирургия и киберимпланты. Многие полуорки даже стремятся присоединиться к Аугментированным. Подобные «стальнокожие» часто перестают считать себя полуорками и смотрят свысока на сородичей, сохранивших естественный вид.

Для тех полуорков, которых общество наотрез не желает принимать, остаётся лишь один приемлемый выход — отправиться за пределы цивилизации на поиски новых планет, где они смогут основать колонии. Некоторые из таких групп полуорков-поселенцев просто обосновываются на новом месте, где будут жить в мире и согласии, а другие становятся профессиональными первооткрывателями. Последние заключают контракт в качестве переселенцев первой волны, высаживаются на планету в экстремальных условиях, переживая тяжелейший и наиболее опасный период основания колонии, затем продают её менее подготовленным поселенцам, а сами отправляются на поиски новых мест для колонизации. Это опасный труд, требующий особых навыков, но он хорошо оплачивается, так что, несмотря на неоднозначную репутацию и внешний вид, полуорки-профессионалы из таких организаций, как «Халфблад фронтир компани», зачастую чрезвычайно богаты и иногда отходят от дел, чтобы самостоятельно спонсировать подобную деятельность других полуорков.

Рост полуорков составляет от 5 до 7 футов, а вес — от 130 до 200 фунтов. Они достигают совершеннолетия в 14 лет, а продолжительность их жизни составляет до 80 лет.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Изменения характеристик: +2 к значению 1 любой характеристики

ПЗ: 6

Размер и тип: полуорки — гуманоиды среднего размера с подтипами «орк» и «человек».

Ночное зрение: полуорки видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Орочья свирепость: раз в день, если ПЗ полуорка опустились до 0, но полуорк не умер, он может продолжить сражаться ещё один раунд. Его ПЗ опускаются до 0, он оказывается при смерти (следуя обычным правилам), но может действовать как обычно до конца своего следующего хода, после чего немедленно теряет сознание. Если до этого полуорк получит дополнительный урон, то перестаёт совершать действия и также теряет сознание.

Самодостаточность: полуорки получают бонус +2 (раса) к проверкам Выживания.

Устрашающий вид: полуорки получают бонус +2 (раса) к проверкам Запугивания.

ПОЛУРОСЛИКИ

Полурослики в мирах Соглашения и их колониях почти столько же, сколько и людей. Известное предание гласит, что полурослики были среди первых гуманоидов, покинувших пределы Голариона и основавших поселения среди звёзд. Когда-то полурослики считали бездомными скитальцами, но с тех пор они усеяли космос колониями, а полуросличьи флоты-караваны из десятков звездолётов всевозможных моделей и возрастов курсируют по торговым путям в поисках новых достопримечательностей, историй, сплетен и диковинных иноземных товаров. Хрупкое телосложение полурослики и склонность к странствиям делают их излюбленной мишенью бандитов и разбойников, но эта стойкая раса снова и снова восстанавливалась после тяжёлых испытаний благодаря взаимовыручке, оптимизму и, пожалуй, отличительным чертам своей расы — проворству и пронырливости.

Полурослики одарены молниеносными рефлексами, очаровательной уверенностью в себе и очевидным бесстрашием, благодаря чему славятся по всей галактике как атлеты, звёзды и исследователи. Разумеется, такая потрясающая репутация в глазах общественности едва ли относится ко всей расе. Почти все полурослики переживают период безрассудной смелости в молодости, но быстро перерастают это чувство и становятся счастливыми и любящими домоседами, чьи дни наполнены тяжёлой работой, а вечера — встречами в кругу друзей. Подобно людям, полурослики могут похвастаться большим разнообразием цветов кожи, волос и глаз, но у них сравнительно маленькие тела, большие стопы и кисти рук. Они легко заводят друзей повсюду, предпочитая переговоры или обмен насмешками вооружённым столкновениям. Несмотря на общительную натуру, у полурослики мало постоянных союзников, их история наполнена долгими годами унижения и насилия, что заставляет их проявлять осмотрительность в общении, чтобы снова не оказаться в трудной ситуации. У них много общего с исоки, особенно любовь к путешествиям и торговле, но полурослики не обладают такими техническими наклонностями. Обе расы часто соперничают за рынки сбыта, права на добычу и торговые пути. С кем полурослики действительно ладят, так это с людьми, чья история тесно переплетается с их собственной, к добру или к худу.

Иногда хладнокровие полурослики, особенно перед лицом страшной опасности, обескураживает представителей других рас. Некоторые находят весёлый нрав и решительность полурослики раздражающими, но часто меняют мнение, когда становится ясно, что их смелость спасает положение. Полурослики практически никогда не обижаются на подобное отношение, считая его естественным проявлением неуверенности других рас в собственных силах.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Хар, –2 Сил
ПЗ: 2

Размер и тип: полурослики — гуманоиды небольшого размера с подтипом «полурослик».
Острые чувства: полурослики получают бонус +2 (раса) к проверкам Внимания.
Проворный: полурослики получают бонус +2 (раса) к проверкам Акробатики и Атлетики.
Пронырливость: полурослики получают бонус +2 (раса) к проверкам Скрытности. Кроме того, полурослики уменьшают штраф к проверке Скрытности во время перемещения на 5, а при выстреле из засады снижают штраф к проверке Скрытности на 10.
Удача полурослика: полурослики получают бонус +1 (раса) ко всем испытаниям, а для испытаний против эффектов с дескриптором «ужас» этот бонус увеличивается до +3.

Представители этой расы не пренебрегают технологиями, но многие из полурослики с неодобрением относятся к био- и киберимплантам, считая себя и без того достаточно совершенными. Они не смотрят свысока на тех, кто пользуется аугментациями, но сами редко вживляют подкожную броню или сетчаточные рефлекторы.

Если случается так, что полурослик теряет конечность, он может согласиться на установку киберимпланта, но, скорее всего, потратит лишние кредиты, только бы протез выглядел максимально естественно.

Как правило, недостатка в работе у полурослики нет. Медиахолдинги и корпорации любят видеть их в роли неугомонных звёзд и лиц торговых марок, а многие капитаны звездолётов верят в распространённый стереотип о бесстрашных и надёжных пилотах этой расы. Полурослики, отправившиеся на поиски приключений, находят хорошее применение молниеносным рефлексам и безграничному обаянию в качестве посланников и оперативников, хотя врождённая способность к адаптации позволяет им блеснуть практически в любой роли.

Путешествующий на борту звездолёта полурослик всегда найдёт себе местечко (даже если это крошечный уголок в грузовом отсеке) и украсит его по своему вкусу, зачастую развесив там памятные безделушки с родной планеты или колонии, например засушенные цветы или кусок металла, оставшийся от поверженного робота.

Рост полурослики составляет от 2,5 до 3,5 футов, а вес — около 30 фунтов. Они достигают совершеннолетия в 20 лет, а продолжительность их жизни составляет до 200 лет.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Если утверждение о том, что противоположности притягиваются, правдиво, то эльфы и люди служат лучшим тому доказательством. Несмотря на общее недоверие к другим расам, многие эльфы находят крайне привлекательными свойственные людям страсть и увлечённость, способность жить настоящим и умение так много успеть за короткую жизнь — как пламя, сияющее тем сильнее, чем его миг короче. Людей, в свою очередь, привлекают стройные тела эльфов, их элегантность и вековая мудрость. Иногда в результате общения представителей этих рас на свет появляются полуэльфы.

Полуэльфы — дети, рождённые в результате межрасовых союзов людей и эльфов, а также их потомки. Они могут сойти за людей, если спрячут слегка заострённые уши, но тем не менее обычно наследуют высокий рост и стройное телосложение эльфийских родителей, а их продолжительность жизни вдвое превышает человеческую. Несмотря на то, что обе расы считают полуэльфов в целом привлекательными, они часто чувствуют себя чужаками в обоих сообществах, так как на них смотрят как на нечто экзотическое и не считают полноценной частью своего круга. В результате многие полуэльфы избегают рас своих родителей и либо ищут общества себе подобных, либо заводят друзей и новые семьи среди других рас, лишённых подобных предрассудков. Многие дети из второго или третьего поколения полуэльфов знают о культуре эльфов и людей только понаслышке.

Совириан, родина эльфов на Кастровеле, открыт для полуэльфов, так как в соответствии с провозглашённым правительством Правом крови все, в ком достаточно эльфийской крови, могут вернуться домой. Недавно, впрочем, это утверждение было подпорчено разразившимся на высоком уровне скандалом, когда группа несогласных полуэльфов выразила возмущение собственным статусом граждан второго сорта. Полуэльфов также много на станции «Авессалом», одном из нескольких мест, где эльфы и люди живут и работают вместе.

В целом поселения полуэльфов встречаются довольно редко, хотя за последнее время образовалось несколько небольших полуэльфийских городов как раз за пределами благоприятной границы света и тени на Верчесе, а в тропической колонии Шанаван, находящейся за пределами системы, ждут исключительно полуэльфов.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Изменения характеристик: +2 к значению 1 любой характеристики.

ПЗ: 4

Размер и тип: полуэльфы — гуманоиды среднего размера с подтипами «человек» и «эльф».

Острые чувства: полуэльфы получают бонус +2 (раса) к проверкам Внимания.

Приспособляемость: полуэльфы получают на 1 уровне дополнительную черту Эксперт.

Сумеречное зрение: полуэльфы видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем. См. «Видимость и освещение» на стр. 261.

Эльфийская кровь: полуэльфы невосприимчивы к эффектам магического сна и получают бонус +2 (раса) к испытаниям против заклинаний и эффектов очарования.

Полуэльфы, словно хамелеоны, легко приспосабливаются к жизни в других сообществах, без проблем перенимая чуждый менталитет. Особенно они проявляют симпатию к андроидам, исоки и большинству тех, кого не принимает общество, а также к совершенно чуждым расам, как, например, ширрены, которые настолько отличаются биологически, что абсолютно не обращают внимания на такие мелочи, как острые уши или цвет глаз. Многие полуэльфы находят удовольствие в скитаниях, желая проявить себя. Они разыскивают новые миры в Просторе ради славы и известности или в надежде основать новые колонии. Несмотря на сложные взаимоотношения с расами людей и эльфов, из-за которых полуэльфы практически вынуждены бунтовать, они также склонны к доброте и пониманию.

Благодаря своей многогранности полуэльфы идеально подходят практически для любой профессии, хотя в последнее время необычайно большое их количество стало оперативниками или солдатами в рядах Блюстителей. Причина этого, вероятно, кроется в том, что они видят в службе Соглашению возможность содействовать взаимопониманию в системе и созданию единой культуры, которая бы позволила полуэльфам больше не разрываться между двумя мирами.

Рост большинства полуэльфов составляет от 5,5 до 6,5 футов, а весят они от 100 до 200 фунтов. Они достигают совершеннолетия в 20 лет, а продолжительность их жизни составляет до 180 лет.

ЭЛЬФЫ

Эльфы — это изящные гуманоиды-долгожители. Их легко можно узнать по остроконечным ушам и зрачкам, большим настолько, что их глаза кажутся одноцветными. Они отличаются высокодуховным и бережным отношением к природе и обладают врождённой связью с ней, за долгие годы постепенно адаптируя внешность к особенностям окружающего мира.

Из всех рас солнечной системы эльфы больше других пострадали от Разрыва и медленнее всех оправились от этого удара и приспособились к новым условиям. У рас с меньшей продолжительностью жизни быстро выросло поколение, никогда не знавшее прошлого и поэтому не почувствовавшее боль от потери истории, но среди эльфов всё ещё были живы те, кто застал сам Разрыв, и они испытывали истинные страдания от осознания многовековых пробелов в жизни и памяти. Вдобавок их лидеры, предпринявшие попытку собрать из кусочков историю, пришли к печальному заключению: во время Разрыва их раса была предана другой, хотя какой именно — достоверно не известно, а все предполагаемые ответы уничтожены по злому умыслу или самим Разрывом.

Потрясённые и озлобленные эльфы со всей системы перебрались обратно на земли предков в Совириане, что на Кастровеле. Там они готовятся к худшему, чтобы больше никогда не быть застигнутыми врасплох. Даже этот исход привел к негативным последствиям, так как многие эльфийские династии, занимающие видное положение на Кастровеле, были возмущены беспорядком и массовыми волнениями, вызванными неожиданно нахлынувшим потоком беженцев.

Теперь эльфы представляют собой затворническую расу ксенофобов, плохо понимаемую соседями и не стремящуюся хоть как-то исправить эту ситуацию. Их звёздолёты всё ещё бороздят космические просторы и ведут торговлю с другими мирами, но их экипажи состоят почти исключительно из эльфов. Большинство представителей расы предпочитают жить среди сородичей, либо на Совириане, либо в преимущественно эльфийских поселениях других миров. Тех одиночек, кто обладает мятежной, склонной к приключениям натурой и обитает среди других рас, называют покинутыми: во-первых, из-за того, что они лишены эльфийского общества, а во-вторых, из-за того, что они, как правило, живут намного дольше своих друзей из других рас. Собственная родня смотрит на них с жалостью и подозрением.

Среди своих эльфы могут вести себя причудливо и вспыльчиво, но при встрече с чужаками их смех мгновенно исчезает, а на его месте вырастает ледяная стена. Эльфийские воины и дипломаты, служащие государству за пределами Совириана, иногда даже предпочитают скрываться под маской, затерявшись среди представителей других рас, чтобы лучше представлять единое государство эльфов.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Инт, –2 Вын
ПЗ: 4

Размер и тип: эльфы — гуманоиды среднего размера с подтипом «эльф».
Острые чувства: эльфы получают бонус +2 (раса) к проверкам Внимания.
Сумеречное зрение: эльфы видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем. См. «Видимость и освещение» на стр. 261.
Эльфийская магия: эльфы получают бонус +2 (раса) к проверкам УЗ при преодолении УкМ и +2 (раса) к проверкам Мистицизма.
Эльфийский иммунитет: эльфы невосприимчивы к эффектам магического сна и получают бонус +2 (раса) к испытаниям против заклинаний и эффектов очарования.

Несмотря на то, что эльфы используют технологии, сделавшие их жизнь безопаснее, они сохраняют глубокую связь с магией, считая магические практики продолжением традиций предков. Чаще всего эльфы выбирают стезю мистиков, оперативников и техномантов, а если они отправляются на поиски приключений, то часто с целью обнаружить отрывки утраченных магических знаний или найти другие способы укрепить силу Совириана на грядущие века.

Главным исключением из всех правил являются дроу — эльфы с фиолетовой кожей. Они избегают собратьев и предпочитают жить на Апостэ, стремясь постичь инопланетные технологии в глубинах этого мира и став одними из самых грозных и уважаемых в системе торговцев оружием. Обычные эльфы и дроу презирают друг друга, и хотя лидеры Совириана в целом стараются избегать политических столкновений, флоты эльфов, по официальной версии действовавшие самовольно, провели несколько внезапных нападений на Апостэ с целью «зачистить гниль». Тот факт, что результатом этого стали санкции миров Соглашения, ничуть не пошатнул решимость эльфов.

Рост эльфов составляет от 5,5 до 6,5 футов, а вес — от 100 до 150 фунтов. Они достигают совершеннолетия в 100 лет, а продолжительность их жизни составляет до 750 лет.

ГЛОССАРИЙ

В этом глоссарии вы найдёте краткое описание терминов, используемых в книге. Для каждого термина через косую черту приводится его английское название для удобства работы с дополнительными материалами. Обратите внимание, что в глоссарий не включены термины, относящиеся к созданию звездолётов, космическим боям и транспортным погоням. Правила создания звездолётов вы найдёте на стр. 292, правила космических боёв — на стр. 316, а правила транспортных погонь и боёв — на стр. 282 и 278. Дополнительный русско-английский глоссарий, содержащий реже встречаемые термины, приведён в конце книги.

Андроид / Android: это одна из основных рас персонажей игроков, см. стр. 42–43.

Атака / Attack: любое ваше действие, потенциально способное нанести цели урон. В бою атаки делятся на дистанционные (выстрел из винтовки или бросок гранаты) и атаки в ближнем бою (например, удар ножом). Чудовища могут атаковать естественным оружием (когтями, например) или использовать особые атаки, см. стр. 240.

Атака в ближнем бою / Melee Attack: совершается с использованием оружия ближнего боя по противнику, занимающему контролируемую персонажем клетку, см. стр. 244.

Аугментация / Augmentation: технологическое или биологическое устройство, изменяющее ваше тело и дающее особые преимущества. Технологические аугментации называются киберимплантами, а биологические — биоимплантами, см. стр. 207–211.

Без сознания / Unconscious: это состояние применяется, когда персонаж теряет сознание, но ещё жив, см. стр. 273.

Беспомощность / Helpless: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 273.

Бессилие / Exhausted: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 273.

Боевой манёвр / Combat Maneuver: разновидность основного действия, которая при успехе позволяет подвергнуть противника одному из эффектов, см. стр. 245.

Бой / Combat: под этим термином обычно понимают тактический бой, происходящий на клетчатом тактическом поле. Бой разделяется на раунды, во время которых каждый персонаж совершает ход по очереди, см. стр. 238.

Болезнь / Disease: потенциально заразный недуг, представляющий собой различного рода инфекции, см. стр. 414–415.

Бонус / Bonus: положительный числовой модификатор, прибавляемый к результату броска или иному числу согласно правилам. Бонусы одного типа обычно не суммируются между собой, см. стр. 266–267.

Быстрое действие / Swift Action: действие, совершаемое в бою и занимающее мало времени, см. стр. 247–248.

Ведущий / Game Master (GM): человек, руководящий игрой. В его задачи входит контроль над всеми элементами игрового мира, где действуют персонажи игроков, толкование правил и поддержание честной и интересной игры, — игроки должны добиться поставленных целей, но лишь путём героических усилий и преодоления различных опасностей.

Вес / Bulk: условное значение, представляющее собой сочетание массовых и габаритных характеристик предмета, см. стр. 167.

Веск / Vesk: это одна из основных рас персонажей игроков, см. стр. 44–45.

Взять 10 или взять 20 / Take 10 or Take 20: варианты прохождения проверок, которые иногда можно применить, если персонажу ничто не угрожает и он располагает достаточным временем, см. стр. 133.

Внеочередная атака / Attack of Opportunity: это особое ответное действие, которое вы можете совершить в ближнем бою против врага на контролируемой вами клетке, когда тот раскрывается для атаки, см. стр. 248–249.

Выносливость (Вын) / Constitution (Con): характеристика, отражающая здоровье и живучесть персонажа, см. стр. 21.

Гибридный предмет / Hybrid Item: элемент снаряжения, использующий для работы и магию, и технологию, см. стр. 226–227.

Глухота / Deafened: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 273.

Горение / Burning: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 273.

Дезориентация / Sickened: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 273.

Действие полного хода / Full Action: используется для совершения продолжительных действий в бою, например атаки с разбега или полной атаки, см. стр. 248.

Дистанционная атака / Ranged Attack: совершается с использованием дистанционного или метательного оружия и позволяет атаковать цель на расстоянии, см. стр. 245.

Достойный противник / Significant Enemy: враг, представляющий реальную угрозу персонажам, см. стр. 242.

Дробящий урон (Д) / Bludgeoning Damage (B): один из типов кинетического урона, см. стр. 169.

Заворожённость / Fascinated: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 273.

Заклинания / Spells: магические формулы, способные создавать разнообразные эффекты. Как правило, творить заклинания под силу только персонажам с уровнями в классах заклинателей, например мистика или техноманта, см. стр. 330–335.

Замешательство / Confusion: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 273.

Застигнут врасплох / Flat-Footed: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, когда он не готов к бою, см. стр. 273–274.

Захват / Grappled: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов и является результатом распространённого боевого манёвра (см. стр. 246). Само состояние описано на стр. 274.

Значение ключевой характеристики / Key Ability Score: значение характеристики, наиболее важной для персонажей определённого класса, см. стр. 58.

Значения характеристик / Ability Scores: числовые значения, определяющие основные таланты персонажа. У персонажа есть следующие характеристики: Сила, Ловкость, Выносливость, Мудрость, Интеллект и Харизма, см. стр. 20.

Зона досягаемости / Reach: определяет расстояние, на котором вы можете атаковать противника в ближнем бою, см. стр. 255.

Игрок / Player: человек, отыгрывающий персонажа в игре.

Интеллект (Инт) / Intellect (Int): характеристика, показывающая умение персонажа учиться и мыслить логически, которая часто связана с эрудицией и образованностью, см. стр. 21.

Исоки / Ysoki: это одна из основных рас персонажей игроков, см. стр. 46–47.

Испуг / Frightened: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 274–275.

Испытание / Saving Throw (save): испытание — попытка персонажа избежать опасного эффекта или, по крайней мере, ослабить его, см. стр. 241.

Испытание Воли (Воля) / Will Saving Throw (Will save): модификатор этого испытания показывает, насколько хорошо персонаж сопротивляется эффектам, влияющим на разум, см. стр. 241.

Испытание Реакции (Реакция) / Reflex Saving Throw (Ref save): модификатор этого испытания показывает способность персонажа уклоняться от эффектов, действующих на область, и своевременно реагировать на неожиданности, см. стр. 241.

Испытание Стойкости (Стойкость) / Fortitude Saving Throw (Fort save): модификатор этого испытания показывает, насколько хорошо

персонаж сопротивляется физическим воздействиям, см. стр. 241.

Касата / Kasatha: это одна из основных рас персонажей игроков, см. стр. 48–49.

Категория оружия / Weapon Category: подгруппа, в которую входит оружие, наносящее урон определённым способом, например лазерное, см. стр. 182–190.

Кинетический класс брони (ККБ) / Kinetic Armor Class (KAC): этот параметр показывает, насколько персонаж защищён от атак, наносящих физический урон в результате удара или столкновения, см. стр. 240.

Кинетический урон / Kinetic Damage: к кинетическому урону относится дробящий (Д), колющий (Ко) и режущий (Р) урон. Проверки попадания кинетических атак сравниваются с ККБ цели, см. стр. 169.

Класс / Class: класс персонажа показывает, в чём он хорош, и даёт доступ к ряду способностей, см. стр. 58.

Класс брони (КБ) / Armor Class (AC): это число показывает, насколько трудно противнику попасть по вам в бою. У персонажа два класса брони: энергетический класс брони (ЭКБ) и кинетический класс брони (ККБ), см. стр. 240.

Класс опасности (КО) / Challenge Rating (CR): цифровое выражение сложности сцены или опасности существа, ловушки, препятствия или иной угрозы, см. стр. 389.

Классовая особенность / Class Feature: способность, которую вам даёт класс персонажа, см. стр. 59.

Классовый навык / Class Skill: навык, который особенно хорошо даётся представителям определённого класса. Если в него вложен хотя бы 1 пункт, персонаж получает дополнительный бонус к проверкам этого навыка, см. стр. 58–59 и 132.

Клетка / Square: одна клетка тактического игрового поля символизирует пространство площадью 5×5 футов, на стр. 255 размер и занимаемое пространство разобраны более подробно.

Колющий урон (Ко) / Piercing Damage (P): один из типов кинетического урона, см. стр. 169.

Контролируемая клетка / Threatened Square: вы контролируете клетку, если можете атаковать находящееся на ней существо в ближнем бою, см. стр. 255.

Кредит / Credit: стандартная денежная единица в мирах Соглашения, см. стр. 166.

Критический удар / Critical Hit: когда при проверке атаки на d20 выпадает 20 и результат проверки равен или превышает КБ цели, вы наносите критический удар. Вы дважды бросаете кости для определения урона, добавляя все модификаторы, и можете подвергнуть цель воздействию дополнительного критического эффекта, см. стр. 245.

Критический эффект / Critical Effect: эффект оружия, который налагается на цель, когда вы наносите ей урон критическим ударом, см. стр. 182.

Кровотечение / Bleeding: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 275.

Круг заклинания / Spell Level: круг заклинания указывает на относительную силу заклинания: чем он выше, тем заклинание мощнее. Круг обычно варьируется от 0 до 6, см. стр. 330.

Лашунта / Lashunta: это одна из основных рас персонажей игроков, см. стр. 50–51.

Лёгкая броня / Light Armor: этот тип брони минимально стесняет движения персонажа, но его защитные свойства менее высоки, см. стр. 196.

Ловкость (Лвк) / Dexterity (Dex): характеристика, отражающая проворство, реакцию и координацию персонажа, см. стр. 20–21.

Ловушка / Trap: опасность окружающей среды, которая может нанести урон, если выполнить условия для её срабатывания, см. стр. 410–413.

Магический предмет / Magic Item: элемент снаряжения, использующий магию для работы, см. стр. 221–225.

Механик / Mechanic: один из классов, в котором персонаж может получать уровни, см. стр. 60–73.

Мировоззрение / Alignment: общие моральные и этические принципы персонажа, см. стр. 24–25.

Мистик / Mystic: один из классов, в котором персонаж может получать уровни, см. стр. 74–83.

Модификатор / Modifier: число, добавляемое к результату броска d20, например испытанию, проверке навыка или атаки. Модификатор может быть как положительным (бонус), так и отрицательным (штраф), см. стр. 266–267.

Мудрость (Мдр) / Wisdom (Wis): характеристика, отражающая здравый смысл, внимательность и интуицию персонажа, см. стр. 21.

Навык / Skill: навык представляет собой определённую категорию задач, областей знания и умений, см. стр. 132–149.

Нагруженность / Encumbered: это состояние применяется, когда персонаж несёт тяжёлую ношу, см. стр. 275.

Нагрузка / Carrying Capacity: вес, который персонаж может переносить, см. стр. 167.

Наркотик / Drug: тип яда, при применении дающий временный благоприятный эффект, см. стр. 232.

Натуральная двадцатка / Natural 20: когда при проверке атаки или испытании на d20 выпадает 20, проверка или испытание автоматически считается успешным, даже если итогового результата недостаточно.

Натуральная единица / Natural 1: когда при проверке атаки или испытании на d20 выпадает 1, они автоматически считаются проваленными, даже если бонусов достаточно, чтобы они были успешными.

Недуг / Affliction: пагубный эффект, который, как правило, развивается с течением времени и может нанести персонажу урон. Большую часть недугов можно отнести к одной из категорий — проклятиям, болезням, наркотикам или ядам, см. стр. 414.

Неконтролируемое вращение / Off-Kilter: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 275.

Ношение брони / Armor Proficiency: персонаж умеет носить определённый тип брони благодаря своему классу или черте, см. стр. 242.

Обездвиживание / Pinned: это состояние — один из результатов боевого манёвра захвата, см. стр. 275.

Обращение с оружием / Weapon Proficiency: персонаж умеет обращаться с определённым типом оружия благодаря своему классу или черте, см. стр. 243.

Оперативник / Operative: один из классов, в котором персонаж может получать уровни, см. стр. 84–91.

Опутывание / Entangled: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 275.

Основное действие / Standard Action: действие, совершаемое в бою. Оно используется для атак и сотворения заклинаний. Как правило, в каждом раунде боя вы можете совершить только одно основное действие, см. стр. 244–247.

Осторожный шаг / Guarded Step: позволяет в качестве сопутствующего действия переместиться на 5 футов, не провоцируя внеочередных атак, см. стр. 247.

Ответное действие / Reaction: действие, которое можно совершить даже не в свой ход, но только при выполнении определённых условий, см. стр. 248–249.

Оцепенение / Cowering: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 275.

Ошеломление / Staggered: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 275.

Паника / Panicked: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 276.

Паралич / Paralyzed: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 276.

Перегруженность / Overburdened: это состояние применяется, когда персонаж несёт непосильную ношу, см. стр. 276.

Персонажи ведущего (ПВ) / Nonplayer Character (NPC): персонажи под управлением ведущего, которые нужны для взаимодействия с игроками и помощи в развитии сюжета игры.

Персонажи игроков (герои) / Player Characters (PC): персонажи, созданные и контролируемые игроками.

Плохая видимость / Concealment: когда персонаж находится в условиях плохой видимости, атаки против него имеют вероятность промаха, см. стр. 253.

Поломка / Broken: это состояние подвергает действию негативных эффектов броню, оружие или другое снаряжение, см. стр. 276.

Посланник / Envoy: один из классов, в котором персонаж может получать уровни, см. стр. 92–99.

Поток / Drift: план, достижимый только при помощи технологий и позволяющий звездолётам быстро преодолевать огромные расстояния, см. стр. 290.

Потрясение / Shaken: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 276.

Предбоевой раунд / Surprise Round: первый раунд боя, происходящий в случае, когда о присутствии противников осведомлены не все участники боя, см. стр. 239.

При смерти / Dying: персонаж получает это состояние, когда находится без сознания и рискует умереть. Смерть персонажей описана на стр. 250, а состояние «при смерти» — на стр. 276.

Проверка / Check: бросок игральных костей (обычно d20), к результату которого могут добавляться различные модификаторы. Наиболее распространены проверки навыков и характеристик, а также проверки инициативы, см. стр. 8.

Проверка атаки (попадания) / Attack Roll: показывает попытку персонажа ударить противника в бою. Итоговый результат этой проверки (d20 + модификаторы) сравнивается с соответствующим КБ цели, см. стр. 240.

Проверка инициативы / Initiative Check: результат проверки инициативы называется значением инициативы и определяет порядок действий персонажей в бою, см. стр. 238.

Проверка характеристики / Ability Check: для совершения такой проверки необходимо бросить d20 и добавить к результату модификатор соответствующей характеристики. см. стр. 21.

Проклятие / Curse: проклятие — магический эффект и недуг, который срабатывает, когда вы совершаете определённое действие, см. стр. 415.

Противник / Enemy: существо, желающее причинить вам вред, или которому стараетесь навредить вы сами. Некоторые способности и эффекты предназначены только для противников. В спорах о том, кого считать противником, последнее слово остаётся за ведущим.

Псевдозаклинание (Пс) / Spell-Like Ability (Sp): магическая способность, действующая аналогично заклинанию и полученная благодаря расовой способности или классовой особенности, см. стр. 262.

Пункт навыков / Skill Rank: пункты навыков вкладываются в навыки, тем самым отображая рост мастерства персонажа в этой области. При повышении в уровне вы получаете определённое количество пунктов навыков, см. стр. 132.

Пункты живучести (ПЖ) / Stamina Points (SP): ПЖ показывают ваш запас сил и бодрость. Когда вы получаете урон, сперва снижаются ПЖ, и лишь когда их не останется — ПЗ, см. стр. 22.

Пункты здоровья (ПЗ) / Hit Points (HP): это значение показывает, насколько вы можете быть изранены, прежде чем потеряете сознание или погибнете. Если вы получаете урон, когда у вас осталось 0 ПЖ, то теряете часть ПЗ, см. стр. 22.

Пункты опыта (опыт) / Experience Points (XP): персонажи получают опыт, справляясь с трудностями. По достижении определённого количества опыта персонаж повышается в уровне, на стр. 26 можно прочесть об опыте более подробно.

Пункты решимости (ПР) / Resolve Points (RP): ПР отражают отвагу и удачливость персонажа. Запас ПР увеличивается по мере роста персонажа в уровне, позволяя чаще применять особые способности, см. стр. 22–23.

Пункты характеристик / Ability Points: используются для увеличения характеристик персонажа при его создании и на каждом 5 уровне после этого, см. стр. 18.

Размер / Size: в игре существует девять категорий размера, определяющих занимаемое существом пространство на тактическом игровом поле, см. стр. 255.

Разрыв / Gap: всеобщий период забвения, продолжавшийся неопределённое количество времени и завершившийся около 300 лет назад, см. стр. 424.

Ранг / Tier: показатель мощности компьютеров, звездолётов и ряда других объектов игры.

Раса / Race: так обычно называется биологический вид существа, например человек или исоки, см. стр. 40. Этот термин соответствует народу в настольной ролевой игре Pathfinder.

Распластанность / Prone: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 276.

Растерянность / Dazzled: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 276.

Раунд / Round: длительность тактического боя измеряется в раундах. Каждый раунд все участники боя получают возможность действовать в порядке инициативы, см. стр. 238–239. За один раунд в мире игры проходит шесть секунд.

Режущий урон (Р) / Slashing Damage (S): один из типов кинетического урона, см. стр. 169.

Ролевая игра / Roleplaying Game (RPG): интерактивная история, в которой ведущий является рассказчиком и создаёт испытания, а остальные игроки их преодолевают, выступая в роли героев. Starfinder — ролевая игра.

Сбит с цели / Off-Target: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 276.

Сверхъестественная способность (Св) / Supernatural Ability (Su): магическая атака, защита или другое свойство, которое вы можете использовать, см. стр. 262.

Сила (Сил) / Strength (Str): характеристика, определяющая крепость мышц и физическую мощь персонажа, см. стр. 20.

Силовая броня / Powered Armor: хорошо защищённый индивидуальный экзоскелет, работающий от аккумуляторов, см. стр. 202–203.

Скорость / Speed: скорость показывает максимальное расстояние, на которое обычно можно переместиться в бою за одно сопутствующее действие, см. стр. 255.

Слепота / Blinded: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 276.

Сложение модификаторов / Stacking: применимо только ко штрафам, разнотипным бонусам и бонусам одного типа, которые по правилам разрешается складывать, см. стр. 266–267.

Сложность (СЛ) / Difficulty Class (DC): чтобы проверка или испытание увенчалось успехом, результат должен быть больше или равен соответствующей сложности, см. стр. 132 и 241.

Смерть / Dead: персонаж получает это состояние, когда умирает. Смерть персонажей описана на стр. 250, а одноимённое состояние — на стр. 277.

Снижение урона (СУ) / Damage Reduction (DR): способность персонажа игнорировать определённое количество кинетического урона, см. стр. 264.

Солдат / Soldier: один из классов, в котором персонаж может получать уровни, см. стр. 100–107.

Солярион / Solarion: один из классов, в котором персонаж может получать уровни, см. стр. 108–117.

Сон / Asleep: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 277.

Сопутствующее действие / Move Action: действие, совершаемое в бою. Оно позволяет, к примеру, переместиться с обычной скоростью или подготовить снаряжение, см. стр. 247.

Состояние / Condition: обстоятельство, воздействующее на существо в течение продолжительного времени, см. стр. 273–277.

Союзник / Ally: существо, которые вы считаете товарищем или помощником. Некоторые способности позволяют дать союзнику какое-либо преимущество. В спорах о том, кого считать союзником, последнее слово остаётся за ведущим.

Стабильное состояние / Stable: это состояние применяется, когда персонаж находится без сознания, но не при смерти, см. стр. 277.

Ступор / Dazed: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 277.

Существо / Creature: действующее лицо в игровом мире. К существам относятся персонажи игроков, персонажи ведущего и чудовища.

Сцена / Encounter: некое столкновение или происшествие, которое ставит перед персонажами игроков проблему или задачу для решения, см. стр. 388.

Тема / Theme: образ жизни персонажа, сложившийся в результате происхождения, воспитания или обучения, см. стр. 28–37.

Технологический предмет / Technological Item: элемент снаряжения, принцип действия которого основан на какой-либо технологии, см. стр. 217–221.

Техномант / Technomancer: один из классов, в котором персонаж может получать уровни, см. стр. 118–125.

Тип / Mark (Mk): некоторые предметы представлены различными модификациями нескольких типов, пронумерованными по мере возрастания стоимости и эффективности. К примеру, терморегулятор (тип 3) дороже и эффективнее терморегулятора (тип 2) и так далее.

Тип оружия / Weapon Type: группа оружия, применяемая схожим образом. Для использования оружия определённого типа без штрафов требуется соответствующее умение обращаться с ним — например, обращение с короткоствольным оружием, см. стр. 169–170.

Тошнота / Nauseated: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 277.

Трек прогрессии / Progression Track: показывает ухудшение состояния персонажа, поражённого одним из недугов: проклятием, болезнью, наркотиком или ядом, см. стр. 414–417.

Тяжёлая броня / Heavy Armor: этот тип брони даёт персонажу большую защиту, но из-за тяжести и громоздкости существенно сковывает движения, см. стр. 197.

Укрытие / Cover: вы получаете бонус к защите, если находитесь за укрытием, закрывающим более половины вашего тела от атак противника, см. стр. 254.

Универсальная полимерная основа (УПО) / Universal Polymer Base (UPB): основа большинства технологий миров Соглашения — крошечный многофункциональный компонент размером не более рисового зерна. Иногда УПО может приниматься в качестве платёжного средства, см. стр. 233.

Уровень / Level: данный термин может подразумевать УЗ, уровень персонажа, уровень в классе, уровень предмета или любую другую градацию развития в рамках игровой механики и правил. В глоссарии вы можете найти информацию о различных типах уровней.

Уровень в классе / Class Level: количество уровней вашего персонажа в одном из классов, см. стр. 26.

Уровень заклинателя (УЗ) / Caster Level (CL): величина УЗ равна сумме уровней персонажа в классах заклинателей. УЗ влияет на многие эффекты заклинания, см. стр. 331.

Уровень персонажа / Character Level: сумма уровней всех классов персонажа, см. стр. 26.

Уровень предмета / Item Level: этот параметр отражает прочность, эффективность и сложность оружия, брони или снаряжения, см. стр. 167.

Урон / Damage: числовое значение, вычитаемое из ПЖ или ПЗ цели после успешной атаки, см. стр. 250.

Урон звуком (З) / Sonic Damage (So): один из типов энергетического урона, см. стр. 169.

Урон кислотой (К) / Acid Damage (A): один из типов энергетического урона, см. стр. 169.

Урон огнём (О) / Fire Damage (F): один из типов энергетического урона, см. стр. 169.

Урон холодом (Х) / Cold Damage (C): один из типов энергетического урона, см. стр. 169.

Урон электричеством (Э) / Electricity Damage (E): один из типов энергетического урона, см. стр. 169.

Устойчивость к магии (УкМ) / Spell Resistance (SR): этот параметр показывает врождённую защиту существа от большинства заклинаний, см. стр. 265.

Устойчивость к энергии / Energy Resistance: этот параметр показывает, какое количество урона энергией определённого типа существо способно игнорировать, см. стр. 265.

Утомление / Fatigued: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 277.

Харизма (Хар) / Charisma (Cha): характеристика, отражающая внешнюю привлекательность, обаяние и силу личности персонажа, см. стр. 21.

Человек / Human: это одна из основных рас персонажей игроков, см. стр. 52–53.

Черта / Feat: способность персонажа, не связанная с его расой, классом, темой или навыками, см. стр. 152–163.

Чудовище / Monster: чудовище — персонаж ведущего. Обычно чудовища слишком глупы, необычны или по другим причинам не могут выступать в роли персонажей игроков. Чудовища могут быть противниками, союзниками или играть любую другую роль.

Ширрен / Shirren: это одна из основных рас персонажей игроков, см. стр. 54–55.

Шок / Stunned: это состояние подвергает персонажа действию негативных эффектов, см. стр. 277.

Штраф / Penalty: числовой модификатор, вычитаемый из результата броска или иного числа согласно правилам. В отличие от бонусов, у штрафов нет типов и они суммируются между собой, см. стр. 267.

Экстраординарная способность (Экс) / Extraordinary Ability (Ex): способность, полученная в результате раскрытия внутреннего потенциала или упорных тренировок и имеющая немагическую природу, см. стр. 262.

Энергетический класс брони (ЭКБ) / Energy Armor Class (EAC): этот параметр показывает, насколько персонаж защищён от атак, наносящих энергетический урон, см. стр. 240.

Энергетический урон / Energy Damage: к энергетическому урону относится урон звуком (З), кислотой (К), огнём (О), холодом (Х) и электричеством (Э). Проверки энергетических атак сравниваются с ЭКБ цели, см. стр. 169 и 240.

Яд / Poison: недуг, представляющий собой влияние токсичного вещества на организм персонажа, см. стр. 232.

Ячейка заклинания / Spell Slot: количество ячеек заклинаний круга — это дневной лимит на сотворение заклинаний этого круга, см. стр. 330.

d% (проценты) / d% (percentile): данный термин означает, что вам надо выбросить случайное число от 1 до 100. Если у вас нет специальных костей, вы можете использовать две десятигранных кости, одна из которых будет обозначать первую цифру числа, а другая — вторую. Специальные кости — две десятигранных кости, на одной из которых изображены десятки от 00 до 90, а на второй — цифры от 0 до 9.

d4, d6, d8, d10, d12, d20: этими терминами обозначаются кости с определённым количеством граней, используемые для получения случайных результатов в определённых пределах — например, при проверке урона оружия. Количество игральных костей, требуемых для броска, обозначается числом перед «d», а число граней на кости — после. Например, 2d12 означает, что вам надо бросить две 12-гранных кости, чтобы получить случайное число от 2 до 24. Если же количество не указано, нужно бросить одну кость. Например, «бросьте d10» означает, что нужно бросить одну 10-гранную кость. Периодически может возникать необходимость бросить какую-то редкую кость, например 1d3: если специальной кости у вас нет, вы можете прибегнуть к помощи математики: бросить 1d6 и считать результаты броска 1 или 2 за 1, 3 или 4 — за 2, 5 или 6 — за 3.

d20: бросок одной двадцатигранной кости, который используется для проверки атаки, характеристик, навыков и при прохождении испытаний; после броска к нему добавляются различные модификаторы.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Ролевая игра Starfinder черпает вдохновение из широкого ряда произведений научной фантастики и фэнтези. Если вам нужны идеи для персонажа или сюжета, вы, возможно, захотите ознакомиться с некоторыми из этих работ, как классических, так и современных.

Литература

Адамс, Дуглас. Автостопом по галактике
Азимов, Айзек. Я, робот и цикл «Основание»
Барлоу, Уэйн. Barlowe's Guide to Extraterrestrials и Экспедиция
Батлер, Октавия. Трилогия «Ксеногенез»
Бейкер, Кейдж. Королева Марса
Берроуз, Эдгар Райс. Барсумский цикл
Бир, Элизабет. Трилогия «Лестница Иакова»
Брин, Дэвид. Сага о Возвышении
Брэдбери, Рэй. Марсианские хроники
Брэкетт, Ли. Цикл «Эрик Джон Старк»
Вебер, Дэвид. Хонор Харрингтон
Вендиг, Чак. Звездные войны: Последствия
Гамильтон, Питер. Содружество
Гейтвуд, Дэвид. Антология Dark Beyond the Stars
Герберт, Фрэнк. Дюна
Гибсон, Уильям. Нейромант
Глосс, Молли. The Dazzle of Day
Гриффит, Никола. Аммонит
Джемисин, Нора Кейт. Цикл The Broken Earth
Джонс, Диана Уинн. The Homeward Bounders
Дилэни, Сэмюэл. Падение башен
Дойл, Дебра и Макдональд, Джеймс. Цикл Mageworlds
Дрейк, Дэвид. Hammer's Slammers, The Reaches и Seas of Venus
Кауфман, Эми и Кристофф, Джей. Серия The Illuminae Files
Кикути, Хидэюки. Ди, охотник на вампиров
Кларк, Артур. Конец детства
Кори, Джеймс. Цикл «Экспансия»
Л'Энгл, Мадлен. Квинтет времени
Лайл, Холли. Hunting the Corrigan's Blood
Лафферти, Мёр. Шесть пробуждений
Ле Гуин, Урсула. Хайнский цикл
Леки, Энн. Трилогия «Империя Радч»
Ли, Юн Ха. Гамбит девятихвостого лиса
Лэки, Мерседес (а также Ларри Диксон, Марк Шефирд и другие). Межавторский цикл The SERRAted Edge
Лэки, Мерседес (а также Розмари Эдхилл и Эллен Гуон). Цикл Bedlam Bard
Маккефри, Энн. Всадники Перна
Мун, Элизабет. Циклы «Герой поневоле» и Vatta's War
Мур, Кэтрин. Цикл «Нордвест Смит»
Мьевиль, Чайна. Посольский город
Наам, Рамез. Цикл «Нексус 5»
Нивен, Ларри. Цикл «Известный космос»
Никс, Гарт. Дети Тени
Окорафор, Ннеди. Binti, The Shadow Speaker
Перри, Стив. Цикл «Матадор»
Расселл, Мэри Дория. Птица малая
Робинсон, Ким Стэнли. Трилогия «Марс»
Рот, Вероника. Цикл «Дивергент»
Саган, Карл. Контакт
Сассекс, Люси. The Queen of Erewhon
Симмонс, Дэн. Цикл «Песни Гипериона»
Сингх, Вандана. Сутра млечного пути
Смит, Эдвард Элмер «Док». Циклы «Ленсмен» и Skylark
Стивенсон, Нил. Алмазный век, Лавина
Стикли, Джон. Броня
Теодориду, Наталья. The Eleven Holy Numbers of the Mechanical Soul
Уилсон, Кай Ашанте. Вкус мёда
Уильямс, Лиз. Banner of Souls
Уоттс, Питер. Ложная слепота
Фостер, Алан Дин. Челанксийское Содружество
Фрэнк, Пэт. Увы, Вавилон
Хайнлайн, Роберт. Луна — суровая хозяйка, Звёздный десант
Хао, Циньфан. Invisible Planets
Хёрли, Кэмерон. Звёзды – это Легион
Холдеман, Джо. Бесконечная война
Цысинь, Лю. Задача трёх тел
Чалкер, Джек. Циклы «Четыре властелина бриллианта», «Колодец Душ» и Soul Rider
Черри, Кэролайн. Циклы «Вселенная Альянса и Союза», «Иноземец», «Моргейн»
Чо, Зен. The Four Generations of Chang E.
Шинн, Шарон. Цикл «Самария»

Комиксы

Валентино, Джим. Стражи Галактики
Гибсон, Айан и Мур, Алан. Баллада о Хало Джонсе
Де Ландро, Валентайн и ДеКонник, Келли Сью. Bitch Planet
Диаз, Аарон. Dresden Codak
Драготта, Ник и Хикман, Джонатан. Восток запада
Кабрера, Ева и Виссаджио, Магдалин. Kim & Kim
Келлет, Дэйв. Drive
Кокрум, Дэйв. Старджеммеры
Ли, Минди и Виб, Кёртис. Bounty
Майхак, Майк. Cleopatra in Space
Найто, Ясухиро. Триган
Пак, Грег. Планета Халка
Ремендер, Рик и Скалера, Маттео. Чёрная наука
Стэплз, Фиона и Вон, Брайан. Сага
Тайлер, Говард. Schlock Mercenary
Фарбер, Джей и Годлевски, Скотт. Копперхед
Эскуэрра, Карлос и Вагнер, Джон. Цикл «Судья Дредд»

Игры и серии игр

Aerannis
Borderlands
Dead Space
Destiny
Deus Ex
DOOM
Environmental Station Alpha
EVE Online
Final Fantasy
Halo
Mass Effect
Master of Orion
Metroid 2
Out of this World
Phantasy Star
Read Only Memories
Sid Meier's Alpha Centauri
Star Trek Online
Star Wars: The Old Republic
Starcraft
Stellaris
Syndicate
System Shock
VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action
Wing Commander
X-COM
Xenoblade Chronicles X

Фильмы и телесериалы

Аватар / реж. Джеймс Кэмерон
Бегущий по лезвию / реж. Ридли Скотт
Бегущий человек / реж. Пол Майкл Глейзер
Большой О / создатели Кадзуёси Катаяма и Кэйити Сато
Вавилон 5 / создатель Дж. Майкл Стражински
Восхождение Юпитер / реж. сёстры Вачовски
Вселенная Стивена / создатель Ребекка Шуга
Вспомнить всё / реж. Лен Уайзман, 2012
Горизонт событий / реж. Пол Андерсон
Гравитация / реж. Альфонсо Куарон
Джейсон Х / реж. Джеймс Исаак
Джон Картер / реж. Эндрю Стэнтон
Доктор Кто / создатели Сидни Ньюман, С.Э. Веббер и Дональд Уилсон
Звёздные войны / создатель Джордж Лукас
Звёздные врата / создатели Дин Девлин и Роланд Эммерих
Звёздный десант / реж. Пол Верховен
Звездный крейсер «Галактика» / создатель Глен А. Ларсон
Звёздный путь / создатель Джин Родденберри
Из машины / реж. Алекс Гарленд
Интерстеллар / реж. Кристофер Нолан
Капитан Симиан и космические обезьяны / создатель Гордон Брэссак
Ковбой Бибоп / создатель Синъитиро Ватанабэ
Космическая одиссея 2001 года / реж. Стэнли Кубрик
Космический линкор «Ямато» / создатель Ёсинобу Нисидзаки
Космос / создатели Карл Саган, Энн Драйэн и Стивен Сотер, 1980

Крулл / реж. Питер Йетс
Луна 2112 / реж. Дункан Джонс
Макросс / создатель Сёдзи Кавамори
Марсианин / реж. Ридли Скотт
Метрополис / реж. Ринтаро, 2001
Метрополис / реж. Фриц Ланг, 1927
Мир Дикого Запада / создатели Лиза Джой и Джонатан Нолан
Миссия «Серенити» / реж. Джосс Уидон
На краю Вселенной / создатель Рокни С. О'Бэннон
Навсикая из долины ветров / реж. Хаяо Миядзаки
Нечто / реж. Джон Карпентер
Особое мнение / реж. Стивен Спилберг
Планета обезьян / реж. Франклин Дж. Шаффнер, 1968
Последний звездный боец / реж. Ник Касл
Приключения галактических рейнджеров / создатель Роберт Манделл
Пятый элемент / реж. Люк Бессон
Район №9 / реж. Нил Бломкамп
Роботех / создатель Карл Мацек
Светлячок / создатель Джосс Уидон
Семёрка Блейка / создатель Терри Нейшн
Серебряные ястребы / создатели Джулс Басс и Артур Ранкин мл.
Серия фильмов «Безумный Макс» / реж. Джордж Миллер
Серия фильмов «Чужие» / создатель Дэн О'Бэннон
Стражи Галактики / реж. Джеймс Ганн
Сумеречная зона / создатель Род Серлинг
Тандарр-варвар / создатель Стив Гербер
Тихоокеанский рубеж / реж. Гильермо дель Торо
Трилогия «Матрица» / создатели сёстры Вачовски
Тяжёлый металл / реж. Джеральд Поттертон
Футурама / создатель Мэтт Грейнинг
Хищник / реж. Джон МакТирнан
Чёрная дыра / реж. Гари Нельсон, 1979
Чёрная дыра / реж. Дэвид Туи, 1999
Чужая нация / реж. Грэм Бейкер
Эон Флакс / реж. Питер Чунг
Crumbs / реж. Мигель Лансо
Pumzi / реж. Ванури Кахуи

Настольные игры

Серия приключений Pathfinder RPG: Iron Gods
Cyberpunk & Cyberpunk 2020
Achtung! Cthulhu
Expedition to the Barrier Peaks
Eclipse Phase
Firefly Role-Playing Game
Gamma World
Interface Zero 2.0
Lords of Creation
Mutant Chronicles
Numenera
Part-Time Gods
Rifts
Shadowrun
SLA Industries
Space Opera
Spelljammer
Star Frontiers
Star Wars: Edge of the Empire
Titansgrave: The Ashes of Valkana
Torg
Traveller
Warhammer 40 000

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Основная книга правил. Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби».

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Абадар 483
Абаллон 436–437
Автоматическое (свойство оружия) 180
Адамантин (особый материал) 190, 408
Адепт-псионик (архетип) 128
Акашиец (дарование мистика) 77
Акитон 442–443
Аккумуляторное (свойство оружия) 180
Акробатика (навык) 134–136
Аналоговое (свойство оружия) 180
Андроид 42–43
Апостэ 458–459
Аркванд 463
Архаичное (свойство оружия) 180
Архетипы 126–129
Ас (тема) 29
Атаки 240–241
  автоматические промахи и попадания 240
  атаки в ближнем бою 240
  действие атаки 244–245
  дистанционные атаки 240
  критические удары 245
  полная атака 248
  проверка атаки 240
Атлетика (навык) 136–137
  лазание 136
  плавание 136–137
  прыжки 137
Аугментации 207–211
Аугментированные 473
Без сознания (состояние) 273
Бесмара 483
Беспомощность (состояние) 273
Бессилие (состояние) 273
Бестелесность 262–263
Биоимпланты 210–211
Биологические науки (навык) 137–138
Бланк звездолёта 529
Бланк персонажа 14, задний форзац
Блеф (навык) 137–138
Ближний космос 291
Блоки параметров 388, 420–421
Блюстители 474
Богатство 16, 391–392
  в зависимости от уровня 391–392
  за сцену 391
  начальное (1 уровень) 16
Боевые манёвры 245–246
Боеприпасы 168, 170, 179, 190
Божества 482–493
Болезни 414–415, 418
  заражение 417
  примеры болезней 418
  психические болезни 415
  соматические болезни 414
Болота (тип местности) 396
Боль (дескриптор) 268
Бомбардир (боевой стиль солдата) 102–103
Бонусы 266–267
Бортинженер (роль члена экипажа) 316, 322–323
Бортстрелок (роль члена экипажа) 316, 323
Бреседа 456–457
Бронированный колосс (боевой стиль солдата) 103
Броня 195–206
  надевание брони 195
  ношение брони 195
  силовая броня 202–203
  система жизнеобеспечения 195–197
  улучшения брони 203–206
Быстрозаряжаемое (свойство оружия) 180
Быстрые действия 247–248
Ведущий 8
Вейдан 484
Великое Запределье 470–471
Верховая езда 139
Верчес 444–445
Вес 167
Веск 44–45
Вескариум 463
Взлом компьютерной системы 144
Взрыв (область действия) 271
Взрыв (свойство оружия) 180
Взятие в тиски 253
Взять 10 или 20 133
Видимость и освещение 261
Владыка (дарование мистика) 77
Внеочередные атаки 248–249
Внешние боги 493
Внешние планы 470–471
Внешняя сфера 470–471
Внимание (навык) 138
Внутренние планы 470
Вода (тип местности) 396–397
Воздух (тип местности) 397
Воззвание (дескриптор) 268
Вольные капитаны 475
Вор (специализация оперативника) 86
Восприятие 260–261
  вспомогательные способы 260
  точные способы 260
Восприятие (дескриптор) 268
Вспомнить информацию 133–134
  Биологические науки 137
  Культура 144
  Мистицизм 147
  Профессия 148
  Физические науки 149
Выживание (навык) 139–141
Выносливость (характеристика) 21
Выслеживание 139–140
Высокотехнологичное оружие ближнего боя 169, 171–173, 188
Выстрел из засады 149
Гибридные предметы 226–227
Глухота (состояние) 273
Гном 506
Голод и жажда 400
Горение (состояние) 273
Городская местность (тип местности) 397
Горы и холмы (тип местности) 397–398
Гравитация 400–401
Гранаты 170, 178–179, 182–183
Громоздкое (свойство оружия) 180
Грязный приём (боевой манёвр) 245
Даморитош 484
Дварф 507
Дезна 485
Дезориентация (состояние) 273
Действия в бою 244–249
  быстрые действия 247–248
  действия полного хода 248
  основные действия 244–247
  ответные действия 248–249
  прочие действия 249
  сопутствующие действия 247
Действия полного хода 248
Деньги 166
Дескрипторы 268–269
Детектив (специализация оперативника) 86
Джедарат 464
Диаспора 448–449
Дипломатия (навык) 141
Длинное (свойство оружия) 180
Длинноствольное оружие 169, 176–177
Длительность 269–270
Дни недели 431
Достойные противники 242
Дробные части (кредиты и вес) 166–167
Дроны 61, 66–71
  базовые модификации 69–70
  улучшенные модификации 70–71
Дуга (критический эффект) 182
Дым 402
Дырявый Саван 464
Дэгокс 4 465
Дэймалко 465
ЕМ (единицы мощности) 292
Жара 402
Заворожённость (состояние) 273
Заклинания 330–385
  списки заклинаний 336–339
  схема описания заклинаний 332–335
Заметить 138
Замешательство (состояние) 273
Запугивание (навык) 142
Заработать на жизнь 145, 148
  Профессия (навык) 148
  развлечь публику 145
Застигнут врасплох (состояние) 273
Захват (боевой манёвр) 246
Захват (состояние) 274
Звёздная империя Ацланти 466, 495
Звёздный шаман (дарование мистика) 78
Звездолёты 292–327, 392
  базовые корпуса 294–295
  бронирование 297
  двигатели 296–297
  компьютер 297–298
  навигация 147, 290–291
  орудия 302
  особые свойства орудий 303
  отсеки расширения 298–299

переоснащение и улучшение 305
потоковый ускоритель 299–300
примеры звездолётов 305–315
реактор 296
сенсоры 300
системы безопасности 300–301
создание 293–294
средства радиоэлектронной защиты 301
управление 147, 316–320
щиты 292, 301–302, 320–321
Звездолёты Вескариума 306–307
Звездолёты касат 308–309
Звездолёты миров Соглашения 310–311
Звездолёты ширренов 312–313
Звездолёты Эокса 314–315
Звуковое (категория оружия) 183
ЗН (защита от наведения) 292, 320
Значения характеристик 18–21
готовые наборы 19
метод броска костей 20
метод покупки 18
модификаторы 21
повышение в уровне 21
проверки 21
Зон-Кутон 485
Зона досягаемости и контролируемые клетки 255
Ибра 486
«Идари» 446–447
Инженерное дело (навык) 142–143
Инициатива 238
Интеллект (характеристика) 21
Информационные сети 430
Инъекционное (свойство оружия) 180
Иомедэй 486
Исоки 46–47
Использование материалов Pathfinder 500–505
Испуг (состояние) 274–275
Испытание Воли 241
Испытание Реакции 241
Испытание Стойкости 241
Испытания 16, 241–242
Исследователь (специализация оперативника) 86
История 424
Источники вдохновения 516
Кампании 388–393
Капитан (роль члена экипажа) 316, 324
Касата 48–49
Кастровель 438–439
КБ (класс брони) 17, 240
Киберимпланты 207–210
Кинетический класс брони 17, 240
ККБ (кинетический класс брони) 17, 240
Класс брони 17, 240
Класс опасности 389–390
Классы 58–129
Кластер Табори 466
Ключевая характеристика 19, 58
КО (класс опасности) 389–390
Коммандо (боевой стиль солдата) 103–104
Компьютеры (навык) 143–144
Компьютеры (снаряжение) 212–216
Консорциум аспидов 495
Контролируемые клетки 255
Конус (форма области действия) 271
Конусное (свойство оружия) 180–181
Короткоствольное оружие 169, 173
Корпорация «Абадар» 476
Космические полёты 290–291
навигация в Потоке 291
навигация и астронавигация 290–291
Космический бой 316–327
атака 320
вспомогательные действия 325–326
действия экипажа 322–326
защита от наведения 292, 320
использование навыков 134
класс брони 292, 320
критические повреждения 320–321
перемещение 317–320
пункты защиты 292, 320–321
раунды и этапы боя 317
роли 316
управление звездолётом 147, 316, 319–320
урон 320–322
щиты 292, 320–322
КП (критический предел) 292, 321
Кредиты 166
Криооружие (категория оружия) 183
Критические эффекты 182
Критический удар 245
Кровопускание (критический эффект) 182
Кровотечение (состояние) 275
Ксенодруид (дарование мистика) 79
Ксеноискатель (тема) 30
Ксеностражи 477
Культура (навык) 144–145
Кумир (тема) 31
Лазерное (категория оружия) 183
Лао Шу По 487
Лашунта 50–51
Лёгкая броня 196
Леса (тип местности) 398
Лечение 251
Лиавара 454–455
Линейное (свойство оружия) 181
Линия (форма области действия) 271
Линия видимости 270
Линия досягаемости 270
Ловкость (характеристика) 20
Ловкость рук (навык) 145
Ловушки 410–413
Ломание предметов 409
Лотун 467
Магические предметы 221–225
Магия 330–339
сотворение заклинаний 330–331
сочетание магических эффектов 332
Маскировка (навык) 146
Материалы 190–191, 408–409
Медицина (навык) 146
Межзвёздные путешествия 424–425
Месяцы 431
Метательное (свойство оружия) 181
Меткий стрелок (боевой стиль солдата) 104
Механик 60–73
искусственный интеллект 61
примеры механиков 72–73
трюки механика 63–66
Мировоззрение 24–25
Миры Соглашения 428–461
Мистик 74–83
дарования 76–81
примеры мистиков 82–83
список заклинаний 336–337
Мистицизм (навык) 146–147
Модификатор 266–267
Мощное (свойство оружия) 181
Мудрость (характеристика) 21
Навыки 130–149
вспомнить информацию 133–134
опознать существо 133
помощь товарищу 133
приобретение навыков 132
проверки 132–133
таблица навыков 134
Нагруженность (состояние) 275
Нагрузка 167
Наёмник (тема) 32
Наркотики 231–232, 417–419
Невесомость 401–402
Невидимость 263
Невидимые существа 261
Недостаток сна 402
Недуги 414–419
болезни 414–415, 418
наркотики 417–419
проклятия 415, 419
яды 415–416, 419
Незримые 496
Неконтролируемое вращение (состояние) 275
Несмертельное (свойство оружия) 181
Несмертельный урон 251–252
Нокдаун (критический эффект) 182
Ночное зрение 263
Ношение брони 242
Ньярлатхотеп 487
Обезвреживающее (свойство оружия) 181
Обездвиживание (состояние) 275
Облако (область действия) 271
Область действия 270–272
Обольщение (дескриптор) 268
Обращение с животными 140
Обращение с оружием 243
Общество Звёздных искателей 478
Оглушение (критический эффект) 182
Огненное (категория оружия) 184
Огнестрельное (категория оружия) 184
Ограниченная телепатия 265
Окисление (критический эффект) 182
Округление 243
Окружающая среда 394–409
виды атмосфер 395–396
космос 394
небесные тела 394–395
опасная среда 400–405
погода 398–400

типы местности (биомы) 396–398
Октурн 460–461
Оперативник 84–91
оперативные уловки 87–89
примеры оперативников 90–91
специализации 86–87
Оперативное (категория оружия) 185
Оперативное (свойство оружия) 181
Опознание 133, 137, 142, 147
заклинания 147
магические предметы 147
существа 133, 137, 142, 147
технологии 142
Опутывание (состояние) 275
Опутывающее (свойство оружия) 181
Опыт 26, 390
космические бои 326
опыт за ловушки 410
получение опыта 390
развитие персонажа 26
Орас 488
Ориколай 467
Орри 468
Оружие 168–194
боеприпасы 168, 170, 179, 190
высокотехнологичное оружие ближнего боя 169, 171–173, 188
гранаты 170, 178–179, 182–183
длинноствольное оружие 169, 176–177
импровизированное оружие 168–169
использование оружия 168, 243
категории оружия 182–190
коротствольное оружие 169, 173
критические эффекты 182
обращение с оружием 243
оружейные кристаллы 170, 179, 186
особое оружие 170, 179
особые свойства 180–182
привычное оружие 59, 160, 243
простое оружие ближнего боя 169, 171
снайперское оружие 170, 178
сопряжения 191–194
типы оружия 169–170
тяжёлое оружие 169–170, 177–178
урон 169
Осведомлённость 260
Освещение 261, 408
Основные действия 244–247
Особое оружие 170, 179
Особые способности 262–265
Осторожный шаг 247
Ответные действия 248–249
Отключить устройство 142
Отношение 141
Отрицательные уровни 252
Офицер по науке (роль члена экипажа) 316, 324–325
Охотник за головами (тема) 33
Оцепенение (состояние) 275
Ошеломление (критический эффект) 182
Ошеломление (состояние) 275
П (прекращаемое) 270
П. Р. (после Разрыва) 430
Падение 403–404
Паника (состояние) 276
Паралич (состояние) 276
Парирующее (свойство оружия) 181
Первая помощь 146
Первопроходец Звёздных искателей (архетип) 129
Переброс 243
Перегружен (состояние) 276
Перемещение и позиционирование 255–259
дополнительные типы перемещения 258–259
Перенос персонажа 502–505
Перенос чудовищ 500–502
Переподготовка 270
Перестановка (боевой манёвр) 246
Персонаж ведущего 8
Персонаж игрока (герой) 8
Персональные улучшения 211
ПЖ (пункты живучести) 22, 241
ПЗ (см. пункты здоровья, пункты защиты) 22, 292, 320–322
Пилот (роль члена экипажа) 316, 325–326
Пилотирование (навык) 147
управление звездолётом 147, 316, 319–320
управление ТС 147, 278–280
Плазменное (категория оружия) 185
Планы 470–471
Плохая видимость 253
Повторный бросок 243
Повышение в уровне 26–27
Погода 398–400
предсказание погоды 140
укрытие от непогоды 141
Подводный бой 404
Поджигание (критический эффект) 182
Пожиратель 488
Покоритель космоса (тема) 34
Поломка (состояние) 276
Полуорк 508
Полурослик 509
Полуэльф 510
Помощь товарищу (навыки) 133
Поселения 405–407
примеры поселений 406
примеры свойств 406
примеры форм правления 405
технологии поселения 406–407
Посланник 92–99
импровизации посланника 94–96
мастерские таланты 96–97
примеры посланников 98–99
Потеря пунктов 252
Поток 291, 298, 424–425, 470
навигация 291
описание 290
открытие 424–425
ускорители 298
Потрясение (состояние) 276
Починить предмет 143, 144, 147
гибридный предмет 143, 147
компьютерные системы и модули 144
магический предмет 147
технологический предмет 143
ПП (предел прочности) 292, 320
ПР (пункты решимости) 22–23
Предбоевой раунд 239
Прекращаемое 270
Прелюрия 468
Преступник (тема) 35
При смерти (состояние) 276
Призрак (специализация оперативника) 86
Призывание (дескриптор) 268
Приключения и кампании 388–393
блоки параметров 388, 420–421
богатство 391–392
опыт 390
создание космических сцен 326
создание сцен 388–390
Пример игры 10–11
Принуждение (дескриптор) 268
Проверка стрельбы 320
Проклятия 415, 419
Проникающее (свойство оружия) 181
Проницательность (навык) 148
Простое оружие ближнего боя 169, 171
Простор 291
Профессиональные услуги 233–235
Профессия (навык) 148
Пс (псевдозаклинания) 59, 262
ПС (пункты сборки) 293–294
Псевдозаклинания 59, 262
Пункты живучести (ПЖ) 22, 241
Пункты защиты 292, 320–322
Пункты здоровья 22
временные ПЗ 251
материалы 408
предметы 409
Пункты опыта 26, 390
Пункты решимости (ПР) 22–23
Пункты щитов (ПЩ) 292, 320–321
Пустыни (тип местности) 398
Радиация 404
Размер и занимаемое пространство 255
Разоружающее (свойство оружия) 181
Разоружение (боевой манёвр) 246
Разрушение (боевой манёвр) 246
Разрыв 424
Разум (дескриптор) 268
Ранение (критический эффект) 182
Ранения и смерть 250–252
Распластанность (состояние) 276
Растерянность (состояние) 276
Расы 40–55
Религия 482
Рой 496
Ролевая игра 6
Рунический воин (боевой стиль солдата) 104–105
Рыцари Голариона 479
Рыцари Преисподней 480
Саренрэй 489
Сбивание с ног (боевой манёвр) 246
Сбивающее (свойство оружия) 181
Сбит с цели (состояние) 276
Сбор информации 141
Св (сверхъестественные способности) 59, 262

Сверхъестественные способности 59, 262
Связь 430
Священник (тема) 36
Серебро (особый материал) 190
Серьёзное ранение (критический эффект) 182
Сила (характеристика) 20
Силовая броня 202–203, 242–243
Сквозное чутьё 264
Скорость 255
Скрытность (навык) 148
СЛ (сложность) 132, 241, 392
СЛ инъекции +2 (критический эффект) 182
Слепое чутьё 263
Слепозрение 263–264
Слепота (состояние) 276
Сложность 132, 241, 392
Служители Пожирателя 497
Смерть 250, 393
Смерть (состояние) 277
Снайперское (свойство оружия) 181
Снайперское оружие 170, 178
Снаряжение 166–235
  аугментации 207–211
  броня 195–206
  еда и напитки 233
  компьютеры 212–216
  личные вещи 230–231
  наркотики, лекарства, яды 231–232
  оружие 168–194
  ходовые товары 232–233
Снижение урона 264–265
Создание персонажа 14–17
Создание снаряжения 235
  гибридные предметы 143, 147, 235
  еда и напитки 137, 235
  компьютеры 144, 235
  магические предметы 147, 235
  наркотики, лекарства, яды 137, 149, 235
  сопряжения 147, 235
  технологические предметы 143, 235
Созидание (дескриптор) 268
Сокрушитель разума (дарование мистика) 80
Солдат 100–107
  боевые стили 102–105
  военные хитрости 101–102
  примеры солдат 106–107
Солнце 434–435
Солярион 108–117
  звёздное воплощение 109–110
  звёздные откровения 111–115
  наивысшие откровения 115
  оружейные кристаллы 170, 179, 186
  примеры солярионов 116–117
Сон (состояние) 277
Сопутствующие действия 247, 278
Сорвиголова (специализация оперативника) 86–87
Состояния 273–277
Спрятаться 148
Стабилизация 250
Стабильное состояние (состояние) 277
Станция «Авессалом» 440–441
Страж (боевой стиль солдата) 105
Строения 407–408
  двери 407–408
  освещение 408
  стены 408
Ступор (состояние) 277
СУ (снижение урона) 264–265
СУГ (средний уровень группы) 388–389
Сумеречное зрение 265
Сфера (форма области действия) 272
Сцены 388–390
Тайновидение (дескриптор) 269
Тактические правила 238–287
  боевые модификаторы 253–254
  бонусы 266–267
  восприятие 260–261
  действия в бою 244–249
  определение эффектов 268–272
  основы боя 238–243
  особые способности 262–265
  перемещение и позиционирование 255–259
  ранения и смерть 250–252
  состояния 273–277
  штрафы 267
Талавет 489
Таран (боевой манёвр) 246
Твёрдость (материалы) 408–409
Твёрдость (предметы) 409
Телепатия 265
Телепортация (дескриптор) 269
Темы 28–37
  без темы 28
Тень (дескриптор) 269
Технологические предметы 217–221
Техномант 118–125
  магический хак 119–123
  примеры техномантов 124–125
  список заклинаний 338–339
Тип 515
Типы энергии 169
Тошнота (состояние) 277
Транспортные средства (ТС) 228–229, 278–287
  бой 278–281
  действия 278–280
  параметры 228
  погони 282–287
  примеры ТС 228–229
  управление 147, 278–280
  урон от столкновения 229
Триакс 452–453
Триединый 490
ТС (транспортные средства) 228–229, 278–287
Тяжёлая броня 197
Тяжёлое оружие 169–170, 177–178
Удушье и утопление 404–405
УЗ (уровень заклинателя) 331
УкМ (устойчивость к магии) 265
Укрытие 254
Умножение 241
УПО (универсальная полимерная основа) 233
Ургатоа 490
Уровень заклинателя 331
Уровень предмета 167
Урон 240–241, 251–252, 320–322
Урон характеристикам 252
Устойчивость к магии 265
Устойчивость к энергии 265
Утомление (состояние) 277
Учёный (тема) 37
Ф (формируемая) 272
Фаразма 491
Физические науки (навык) 149
Философские учения 482
Финт 138
Формируемая 272
Фракции и организации 472–481
Фронт освобождения андроидов (ФОА) 481
Хайлакс 491
Хакер (специализация оперативника) 87
Харизма (характеристика) 21
Холод 405
Холодное железо (особый материал) 191
Хронология событий 426–427
Целитель (дарование мистика) 80
Цель 272
Цилиндр (форма области действия) 272
Человек 52–53
Чёрный Доминион 497
Черты 152–163
  боевые черты 152
  таблица черт 152–155
  требования 152
Шадари 469
Ширрены 54–55
Шок (критический эффект) 182
Шок (состояние) 277
Шпион (специализация оперативника) 87
Штрафы 267
Штурмовик (боевой стиль солдата) 105
ЭКБ (энергетический класс брони) 17, 240
Экзокортекс 61, 71
Экс (экстраординарные способности) 59, 262
Экстраординарные способности 59, 262
Электрическое (категория оружия) 186
Элориту 492
Эльф 511
Эманация (область действия) 271
Эмброй 469
Эмпат (дарование мистика) 81
Энергетический класс брони 17, 240
Эокс 450–451
Эфирный 385
Яды 232, 415–417, 419
  примеры ядов 419
  способ передачи 417
  яды, влияющие на Выносливость 415–416
  яды, влияющие на Интеллект 416
  яды, влияющие на Ловкость 415
  яды, влияющие на Мудрость 416–417
  яды, влияющие на Силу 415
  яды, влияющие на Харизму 417
Язык (дескриптор) 269
Языки 40–41
Ярайса 492
Яркое (свойство оружия) 182

РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ ГЛОССАРИЙ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ALIGNMENT
Нейтральный (Н)	Neutral (N)
Нейтральный добрый (НД)	Neutral good (NG)
Нейтральный злой (НЗ)	Neutral evil (NE)
Принципиальный добрый (ПД)	Lawful good (LG)
Принципиальный злой (ПЗ)	Lawful evil (LE)
Принципиальный нейтральный (ПН)	Lawful neutral (LN)
Хаотичный добрый (ХД)	Chaotic good (CG)
Хаотичный злой (ХЗ)	Chaotic evil (CE)
Хаотичный нейтральный (ХН)	Chaotic neutral (CN)

ТЕМЫ	THEMES
Ас	Ace pilot
Без темы	Themeless
Ксеноискатель	Xenoseeker
Кумир	Icon
Наёмник	Mercenary
Охотник за головами	Bounty hunter
Покоритель космоса	Spacefarer
Преступник	Outlaw
Священник	Priest
Учёный	Scholar

СПОСОБНОСТИ ТЕМЫ	THEME BENEFITS
Божественный дар	Divine boon
Быстрый охотник	Swift hunter
Выдающееся открытие	Brilliant discovery
Жажда скорости	Need for speed
Знаменитость	Celebrity
Изыскатель	Research maven
Истинная сопричастность	True communion
Командир отделения	Squad leader
Командующий	Commander
Коррупционные связи	Legal corruption
Мастер на все руки	Jack of all trades
На кончике языка	Tip of the tongue
Несгибаемое упорство	Steely determination
Неумолимый	Relentless
Общая эрудиция	General knowledge
Одинокий волк	Lone wolf
Определённость	Certainty
Первоклассный охотник	Master hunter
Первоклассный пилот	Master pilot
Первый контакт	First contact
Пехотинец	Grunt
Пиджин	Quick pidgin
Профессиональный исследователь	Master explorer
Профессиональный кумир	Master icon
Профессиональный преступник	Master outlaw
Профессиональный учёный	Master scholar
Связи на чёрном рынке	Black market connections
Супезнаменитость	Megacelebrity
Тематическая эрудиция	Theme knowledge
Углублённое изучение	Extensive studies
Умелый любитель	Eager dabbler
Церковный сановник	Mantle of the clergy

ЯЗЫКИ	LANGUAGES
Акван	Aquan
Акитонский	Akitonian
Акло	Aklo
Арканенский	Arkanen
Ауран	Auran
Ацланти	Azlanti
Бреседский	Brethedan
Верчитский	Vercite
Веск	Vesk
Гномий	Gnome
Гоблинский	Goblin
Дварфийский	Dwarven
Демонический	Abyssal
Драконий	Draconic
Дроу	Drow
Дьявольский	Infernal
Игнан	Ignan
Исоки	Ysoki
Кало	Kalo
Касатский	Kasatha
Кастровельский	Castrovelian
Лашунтский	Lashunta
Небесный	Celestial
Нчаки	Nchaki
Орочий	Orc
Полурослячий	Halfling
Саркезианский	Sarcesian
Терран	Terran
Триаксийский	Triaxian
Ширренский	Shirren
Шовадский	Shobhad
Эльфийский	Elven
Эоксийский	Eoxian

РАЗМЕР	SIZE
Гигантский размер	Gargantuan size
Колоссальный размер	Colossal size
Крошечный размер	Fine size
Крупный размер	Large size
Маленький размер	Tiny size
Миниатюрный размер	Diminutive size
Небольшой размер	Small size
Огромный размер	Huge size
Средний размер	Medium size

РАСЫ	RACES
Андроид	Android
Веск	Vesk
Гном	Gnome
Выцветший	Bleachling
Феерожденный	Feychild
Дварф	Dwarf
Исоки	Ysoki
Касата	Kasatha
Лашунта	Lashunta
Дамая	Damaya
Кораша	Korasha
Полуорк	Half-Orc
Полурослик	Halfling
Полуэльф	Half-Elf
Человек	Human
Ширрен	Shirren
Эльф	Elf

ОСОБЕННОСТИ РАС	RACIAL TRAITS
Безэмоциональный	Flat affect
Бесстрашный	Fearless
В пустыне как дома	Desert stride
Гномья магия	Gnome magic
Давние враги	Traditional enemies
Дерзкий	Moxie
Диморфизм	Dimorphic
Дополнительная черта	Bonus feat
Естественное оружие	Natural weapons
Защёчные мешки	Cheek pouches
Знание брони	Armor savant
Знание камня	Stonecunning
Знание оружия	Weapon familiarity
Искусственный	Constructed
Историк	Historian
Любитель культуры	Cultural fascination
Любопытство	Curious
Магия лашунт	Lashunta magic
Медленно, но верно	Slow but steady
Место под улучшение	Upgrade slot
Негасимая надежда	Eternal hope
Ночное зрение	Darkvision
Общественный	Communalism
Ограниченная телепатия	Limited telepathy
Орочья свирепость	Orc ferocity
Острое зрение	Exceptional vision
Острые чувства	Keen senses
Природная грация	Natural grace
Приспособляемость	Adaptability
Проворный	Sure-footed
Проныра	Scrounger
Пронырливость	Sneaky
Самодостаточность	Self-sufficient
Слепое чутьё	Blindsense
Сумеречное зрение	Low-light vision
Удача полурослика	Halfling luck
Умелый	Skilled
Устрашающий вид	Intimidating
Ученик	Student
Четырёхрукий	Four-armed
Эльфийская кровь	Elven blood
Эльфийская магия	Elven magic
Эльфийский иммунитет	Elven immunities

НАВЫКИ	SKILLS
Акробатика	Acrobatics
Атлетика	Athletics
Биологические науки	Life science
Блеф	Bluff
Внимание	Perception
Выживание	Survival
Дипломатия	Diplomacy
Запугивание	Intimidate
Инженерное дело	Engineering
Компьютеры	Computers
Культура	Culture
Ловкость рук	Sleight of hand
Маскировка	Disguise
Медицина	Medicine
Мистицизм	Mysticism
Пилотирование	Piloting
Проницательность	Sense motive
Профессия	Profession
Скрытность	Stealth
Физические науки	Physical science

ЧЕРТЫ	FEATS
Баррикадирование	Barricade
Боевая магия	Combat casting
Боевая смекалка	Adaptive fighting
Боевой манёвр+	Improved combat maneuver
Бой вслепую	Blind-fight
Бойня	Cleave
Бойня+	Great cleave
Болтун	Fast talk
Быстрое выхватывание	Quick draw
Быстроногий	Fleet
Великая экстрасенсорная сила	Major psychic power
Вёрткий стрелок	Slippery shooter
Взаимодополняющие навыки	Skill synergy
Внушительная стойкость	Great fortitude
Внушительная стойкость+	Improved great fortitude
Волшебный удар	Mystic strike
Выдёргивание чеки	Pull the pin
Выпад	Lunge
Выстрел на бегу	Shot on the run
Дальний выстрел	Far shot
Двужильный	Toughness
Железная решимость	Extra resolve
Живой щит	In harm's way
Завуалированная угроза	Veiled threat
Задержание	Stand still
Задержание+	Improved stand still
Заклинатель-эксперт	Spell focus
Крепкий орешек	Diehard
Крупица дарованной силы	Connection inkling
Лёгкая поступь	Nimble moves
Лихой пилот	Sky jockey
Магоборец	Spellbane
Малая экстрасенсорная сила	Minor psychic power
Мастер боевых искусств	Improved unarmed strike
Мастер-ремесленник	Master crafter
Многорукий боец	Multi-weapon fighting
Молниеносная реакция	Lightning reflexes
Молниеносная реакция+	Improved lightning reflexes
Неваляшка	Kip up
Ношение лёгкой брони	Light armor proficiency
Ношение силовой брони	Powered armor proficiency
Ношение тяжёлой брони	Heavy armor proficiency
Обращение с высокотехнологичным оружием ближнего боя	Advanced melee weapon proficiency
Обращение с гранатами	Grenade proficiency
Обращение с длинноствольным оружием	Longarm proficiency
Обращение с коротконствольным оружием	Small arm proficiency
Обращение с особым оружием	Special weapon proficiency
Обращение с простым оружием ближнего боя	Basic melee weapon proficiency
Обращение с тяжёлым оружием	Heavy weapon proficiency
Обращение со снайперским оружием	Sniper weapon proficiency
Обстрел	Fusillade
Огонь по своим	Unfriendly fire
Опытный медик	Medical expert
Ответный удар	Strike back
Отклонение снарядов	Deflect projectiles
Отражение снарядов	Reflect projectiles
Повышенная устойчивость	Enhanced resistance
Подавляющий огонь	Suppressive fire
Подвижное прикрытие	Spry cover
Подвижность	Mobility
Подножка	Drag down
Преграда	Step up
Преодолевающая магия	Spell penetration
Преодолевающая магия+	Greater spell penetration
Привлечение внимания	Diversion
Привычное оружие	Weapon specialization
Провоцирование	Antagonize
Пронзающая атака	Penetrating attack
Проникающее заклинание	Penetrating spell
Прощальный выстрел	Parting shot
Прыжок в укрытие	Dive for cover
Реактивный	Jet dash
Слаженный огонь	Coordinated shot
Смещение	Sidestep
Смещение+	Improved sidestep
Сотворение на бегу	Agile casting
Стальная воля	Iron will
Стальная воля+	Improved iron will
Телохранитель	Bodyguard
Техномант-любитель	Technomantic dabbler
Убийственная меткость	Deadly aim
Уверенное владение оружием	Weapon focus

Удар вдогонку	Step up and strike
Удар на проходе	Spring attack
Улучшенная инициатива	Improved initiative
Улучшенный критический удар	Improved critical
Умелый верхолаз	Climbing master
Умелый пловец	Swimming master
Универсальное владение оружием	Versatile focus
Универсальное привычное оружие	Versatile specialization
Упредительный выстрел	Opening volley
Урон нежити	Harm undead
Финт+	Improved feint
Финт++	Greater feint
Шумный сбой	Amplified glitch
Эксперт	Skill focus
Экстрасенсорная сила	Psychic power

ДЕЙСТВИЯ И БОЕВЫЕ МАНЁВРЫ	ACTIONS AND COMBAT MANEUVERS
Активация предмета	Activate an item
Атака с разбега	Charge
Бег	Run
Боевой манёвр	Combat maneuver
Внеочередная атака	Attack of opportunity
Вставание	Stand up
Выжидание	Delay
Выпускание из рук предмета	Drop an item
Выхватывание или убирание оружия	Draw or sheathe a weapon
Глухая оборона	Total defense
Грязный приём	Dirty trick
Добивающий удар	Coup de grace
Захват	Grapple
Концентрация на поддержании заклинания	Concentrate to maintain a spell
Короткая фраза	Combat banter
Направление или перенаправление эффекта	Direct or redirect an effect
Операции с предметами	Manipulate an item
Осторожный шаг	Guarded step
Отвлекающий огонь	Harrying fire
Отступление	Withdraw
Падение на пол	Drop prone
Перезарядка оружия	Reload
Перемещение в пределах скорости	Move your speed
Перемещение ползком	Crawl
Перестановка	Reposition
Подготовка действия	Ready an action
Полная атака	Full attack
Прекращение действия заклинания	Dismiss a spell
Прикрывающий огонь	Covering fire
Применение навыка	Use a skill
Применение особых способностей	Use a special ability
Разоружение	Disarm
Разрушение	Sunder
Сбивание с ног	Trip
Смена хвата	Change grips
Сотворение заклинания	Cast a spell
Таран	Bull rush
Уход в защиту	Fight defensively
Финт	Feint

ДЕСКРИПТОРЫ	DESCRIPTORS
Болезнь	Disease
Боль	Pain
Вода	Water
Воздух	Air
Воззвание	Calling
Восприятие	Sense-dependent
Добро	Good
Звук	Sonic
Земля	Earth
Зло	Evil
Исцеление	Healing
Кислота	Acid
Обольщение	Charm
Огонь	Fire
Призывание	Summoning
Принуждение	Compulsion
Принципиальность	Lawful
Проклятие	Curse
Радиация	Radiation
Разум	Mind-affecting
Свет	Light
Сила	Force
Смерть	Death
Созидание	Creation
Тайновидение	Scrying
Телепортация	Teleportation
Тень	Shadow
Тьма	Darkness
Ужас	Fear
Хаос	Chaotic
Холод	Cold
Электричество	Electricity
Эмоции	Emotion
Яд	Poison
Язык	Language-dependent

ШКОЛЫ МАГИИ	SPELL SCHOOLS
Школа воплощения	Conjuration school
Школа иллюзии	Illusion school
Школа некромантии	Necromancy school
Школа очарования	Enchantment school
Школа превращения	Transmutation school
Школа преграждения	Abjuration school
Школа прорицания	Divination school
Школа разрушения	Evocation school
Школа универсализма	Universalist school

ЗАКЛИНАНИЯ	SPELLS
Атака микроботов	Microbot assault
Боевой хламобот	Battle junkbot
Быстрый ремонт	Rapid repair
Взрыв силы	Force blast
Видение	Vision
Власть над гравитацией	Control gravity
Власть над машинами	Control machines
Власть над нежитью	Control undead
Внедрение данных	Implant data
Внушение	Suggestion
Внушение, массовое	Suggestion, mass
Возвращение	Dismissal
Возвращение к жизни	Raise dead
Волна усталости	Waves of fatigue
Волшебная стрела	Magic missile
Волшебное зрение	Arcane sight
Волшебный глаз	Arcane eye
Волшебный засов	Hold portal
Восстановление	Restoration
Восстановление разума	Psychic surgery
Восстановление, низшее	Restoration, lesser
Вуаль	Veil
Вытягивание тепла	Heat leech
Выявление лжи	Discern lies
Глаза-разведчики	Prying eyes
Глубокий сон	Deep slumber
Голограмма	Holographic image
Голографическая местность	Holographic terrain
Голографическая память	Hologram memory
Гравитационная сингулярность	Gravitational singularity
Дверь в пространстве	Dimension door
Дезинтеграция	Disintegrate
Диск силы	Hurl forcedisk
Единение с природой	Commune with nature
Желание	Wish
Загробные слова	Grave words
Замедление	Slow
Замешательство	Confusion
Замешательство, низшее	Confusion, lesser
Защита от смерти	Death ward
Защитная оболочка	Life bubble
Зеркальное отражение	Mirror image
Зондирование памяти	Mind probe
Избавление	Remove condition
Избавление, высшее	Remove condition, greater
Избавление, низшее	Remove condition, lesser
Изменение облика	Disguise self
Инъекция нанороботов	Inject nanobots
Истинное зрение	True seeing
Истощение	Enervation
Исцеление от недуга	Remove affliction
Кислотная среда	Caustic conversion
Кислотный туман	Corrosive haze
Компьютерный вирус	Instant virus
Космический вихрь	Cosmic eddy
Логическая бомба	Logic bomb
Манипуляция памятью	Modify memory
Марево	Displacement
Масло	Grease
Межпланетная телепортация	Interplanetary teleport
Мелкие фокусы	Token spell
Место истины	Zone of truth
Мирное пристанище	Enshrining refuge
Мистическое исцеление	Mystic cure
Мистическое исцеление, массовое	Mystic cure, mass
Невидимость	Invisibility
Невидимость, высшая	Invisibility, greater
Невидимость, массовая	Invisibility, mass
Невидимый слуга	Unseen servant
Невольный защитник	Unwilling guardian
Нейронная перегрузка	Synapse overload
Нейронный импульс	Synaptic pulse
Нейронный импульс, высший	Synaptic pulse, greater
Необнаружимость	Nondetection
Ночное зрение	Darkvision
Обессиливающий луч	Ray of exhaustion
Облако тумана	Fog cloud
Облучение	Irradiate
Обманка	Mislead
Обнаружение магии	Detect magic
Обнаружение мыслей	Detect thoughts
Обнаружение недуга	Detect affliction
Обнаружение радиации	Detect radiation
Обнаружение устройств	Detect tech
Обрушение космоса	Call cosmos
Общий язык	Share language
Огненная стена	Wall of fire
Огненный взрыв	Explosive blast
Огонёк-союзник	Wisp ally
Оживление мертвецов	Animate dead
Опознание	Identify
Определение вероятности	Probability prediction
Острые чувства	Keen senses
Отражающая броня	Reflecting armor
Паралич (гуманоид)	Hold person
Паралич (чудовище)	Hold monster
Паучьи лапы	Spider climb
Первая помощь	Stabilize
Перегрев	Overheat
Перенос заряда	Transfer charge
Перепрошивка тела	Rewire flesh
Перепрошивка тела, массовая	Rewire flesh, mass
Планарный барьер	Planar barrier
Планарный переход	Plane shift
Пляшущие огоньки	Dancing lights
Подзарядка	Recharge
Подчинение гуманоида	Dominate person
Полёт	Flight
Полиглот	Tongues
Понимание языков	Comprehend languages
Потусторонний слуга	Planar binding
Починка	Mending
Превращение плоти в камень	Flesh to stone
Предвидение	Augury
Приворот (гуманоид)	Charm person
Приворот (чудовище)	Charm monster
Призрачный звук	Ghost sound
Приказ	Command
Приказ, высший	Command, greater
Прикосновение энтропии	Entropic grasp
Причинение боли	Inflict pain
Причинение боли, массовое	Inflict pain, mass
Проклятие	Bestow curse
Прорицание	Divination
Проход сквозь стену	Passwall
Психокинетическая рука	Psychokinetic hand
Психокинетическое удушение	Psychokinetic strangulation
Путь в тенях	Shadow walk
Разговор с мертвым	Speak with dead
Разрушение чар	Break enchantment
Разрушительный резонанс	Sympathetic vibration
Разрядка	Discharge
Разрядка, высшая	Discharge, greater
Рассеивание магии	Dispel magic
Рассеивание магии, высшее	Dispel magic, greater
Регенерация	Regenerate
Режим уничтожения	Destruction protocol
Режим успокоения	Soothing protocol
Реинкарнация	Reincarnate
Ремонт	Make whole
Ретрокогниция	Retrocognition
Связь разумов	Mind link
Связь с иным планом	Contact other plane
Силовая стена	Wall of force
Силовая сфера	Resilient sphere
Системная блокировка	Security seal
Системная перегрузка	Overload systems
Слабоумие	Feeblemind
Созидание	Creation
Сокрушение черепа	Crush skull
Состояние	Status
Стальная стена	Wall of steel
Стирание	Erase
Стук	Knock
Ступор	Daze
Ступор (чудовище)	Daze monster
Субъективная реальность	Subjective reality
Тайное убежище	Private sanctum
Телекинез	Telekinesis
Телекинетический снаряд	Telekinetic projectile
Телепатическая прогулка	Telepathic jaunt
Телепатическая связь	Telepathic bond
Телепатическое сообщение	Telepathic message
Телепатия	Telepathy
Телепортация	Teleport
Терраформирование	Terraform
Увидеть невидимое	See invisibility
Угасание жизни	Snuff life

Удар по разуму	Mind thrust
Ужас	Fear
Укрепление брони	Resistant armor
Укрепление брони, высшее	Resistant armor, greater
Укрепление брони, низшее	Resistant armor, lesser
Укрепление защиты	Resistant aegis
Управление нежитью	Command undead
Усиление оружия	Supercharge weapon
Ускорение	Haste
Устранение радиации	Remove radioactivity
Утомление	Fatigue
Флот теней	Shadowy fleet
Хламобот-помощник	Handy junkbot
Хламобот-санитар	Healing junkbot
Цепь разрядов	Chain surge
Чудо	Miracle
Щит для другого	Shield other
Электрическая дуга	Arcing surge
Электрошок	Jolting surge
Энергетический луч	Energy ray
Эфирная прогулка	Ethereal jaunt
Яснослышание/ясновидение	Clairaudience/clairvoyance

КЛАССЫ И КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ	CLASSES AND CLASS FEATURES
МЕХАНИК	**MECHANIC**
Адаптивный камуфляж	Reactive camouflage
Багажник	Cargo rack
Базовые модификации	Basic mods
Беспроводной взлом	Wireless hack
Боевая рука	Melee weapon arm
Боевой дрон	Combat drone
Быстрая починка предмета	Quick repair
Быстрый временный ремонт	Quick patch
Взлом каталога	Hack directory
Видеокамера	Camera
Видеопроцессор	Visual data processor
Водомёты	Hydrojets
Гаффы	Climbing claws
Гиперразгон	Hyperclocking
Голографический проектор	Holographic projector
Двухпотоковое отслеживание	Twin tracking
Диверсант	Saboteur
Дополнительная модификация	Extra mod
Дополнительная мощность	Overcharge
Дополнительная мощность+	Improved overcharge
Дополнительная мощность++	Superior overcharge
Дополнительный боезапас	Extra ammo
Дрон	Drone
Дрон-невидимка	Stealth drone
Защитное покрытие	Reductive plating
Защищённый ИИ	Hardened AI
Золотые руки	Miracle worker
Искусственный интеллект	Artificial intelligence
Истинный ИИ	True AI
Корпус дрона	Drone chassis
Летательная установка	Flight system
Летающий дрон	Hover drone
Манипуляторы	Manipulator arms
Мастер технологий	Tech master
Медицинское ПО	Medical subroutine
Место под оружие	Weapon mount
Место под улучшение брони	Armor slot
Многозадачность	Multitasking
Моддер	Mod tinkerer
Модификация	Modification
Модификация экзокортекса	Exocortex mods
Модуль навыка	Skill unit
Модуль памяти	Memory module
Намётанный глаз	Engineer's eye
Незаметный взлом	Ghost intrusion
Нейронный сброс	Neural shunt
Обход	Bypass
Ограниченный ИИ	Limited AI
Оружейная перегрузка	Overload weapon
Отвлекающий взлом	Distracting hack
Перегрузка	Overload
Переносной аккумулятор	Portable power
Перехват управления	Override
Поле невидимости	Invisibility field
Потайной отсек	Smuggler's compartment
Превосходный инструмент	Superior rig
Призрак в машине	Ghost in the machine
Профессиональный инструмент	Expert rig
Прыжковые двигатели	Jump jets
Прямое управление	Master control
Разведбот	Scoutbot
Разгон	Overclocking
Распределённое управление	Control net
Ремонт дрона	Repair drone
Седло	Riding saddle
Система наложения изображений	Invisibility-hampering projector
Система ночного видения	Nightvision processor
Система обнаружения невидимости	Invisibility bypass processor
Система отслеживания целей	Combat tracking
Слаженная атака	Coordinated assault
Слияние с дроном	Drone meld
Специализированное ПО	Skill subroutines
Специнструмент	Custom rig
Технологическая рука	Tool arm
Трюк механика	Mechanic trick
Удалённый взлом	Remote hack
Улучшенные модификации	Advanced mods
Улучшенный инструмент	Advanced rig
Улучшенный реактор	Upgraded power core
Ультраразгон	Ultraclocking
Усиленная броня	Enhanced armor
Усиленное восприятие	Enhanced senses
Усиленный щит	Boost shield
Ускоритель	Speed
Устойчивость	Resistance
Устойчивость+	Greater resistance
Четырёхпотоковое отслеживание	Quad tracking
Экзокортекс	Exocortex
Экскаватор	Excavator
Экспертный ИИ	Expert AI
Электроволна	Shock wave
Энергетическая устойчивость	Resistant energy
Энергетическая устойчивость+	Improved resistant energy
Энергетический щит	Energy shield
Эхолокаторы	Echolocators
МИСТИК	**MYSTIC**
Акашиец	Akashic
Безграничная власть	Absolute control
Взрыв мозга	Explode head
Видение будущего	Peer into the future
Владыка	Overlord
Возвышение	Transcendence
Выявление лжи	Discern lies
Дарование	Connection
Дарованная сила	Connection power
Дарованное заклинание	Connection spell
Животная адаптация	Animal adaptation
Звёздный шаман	Star shaman
Звездочёт	Stargazer
Зерно сомнения	Sow doubt
Зондирование памяти	Mind probe
Исцеляющая связь	Channel bond
Исцеляющее прикосновение	Healing touch
Клятва целителя	Healer's bond
Кража жизни	Steal life
Кровные узы	Lifelink
Ксенодруид	Xenodruid
Летающий свет	Starflight
Мастер эмпатии	Empathic mastery
Межпланетная телепортация	Interplanetary teleport
Ментальная боль	Mental anguish
Метеоритный дождь	Meteor shower
Неведомые приказания	Inexplicable commands
Неотвратимые приказания	Forceful commands
Общая устойчивость	Share resistance
Ответная устойчивость	Reactive resistance
Отголоски власти	Echoes of obedience
Отголоски навыка	Channel skill
Отдача	Backlash
Отрицание смерти	Deny death
Память Акаши	Akashic knowledge
Подсмотренное заклинание	Glean spell
Ползучие лианы	Grasping vines
Принудительная дружба	Forced amity
Принудительная дружба+	Greater forced amity
Проведение жизненной силы	Channel life
Проведение исцеляющей энергии	Healing channel
Прогулка в пустоте	Walk the void
Просветление	Enlightenment
Путешествие сквозь растения	Plant transport
Разговор с животными	Speak with animals
Разделение боли	Share pain
Разрушительная связь	Mindbreaking link
Ревнивый владыка	Jealous overlord
Ретрокогниция	Retrocognition
Связь разумов	Mindlink
Связь разумов+	Greater mindlink
Сокрушитель разума	Mindbreaker
Счастливая звезда	Starry bond
Телепатическая связь	Telepathic bond
Телепатические воспоминания	Telepathic memories
Убийственный образ	Mindkiller
Управляемое перерождение	Guided rebirth
Форма света	Starlight form
Хроники Акаши	Access akashic record
Целитель	Healer
Чертоги разума	Memory palace
Чутьё на эмоции	Emotionsense
Чутьё на эмоции+	Greater emotionsense
Эмпат	Empath
Эмпатия	Empathy
ОПЕРАТИВНИК	**OPERATIVE**
Адаптивное перемещение	Versatile movement
Боевая уловка	Combat trick
Быстрая маскировка	Quick disguise
Быстрая перевязка	Field treatment
Быстрое перемещение	Quick movement
Быстрое перемещение+	Improved quick movement
В бесконечность и далее	Into the unknown
Вакцинация	Inoculation
Взлом систем управления	Control hack
Вор	Thief
Всегда начеку	Ever vigilant
Голографический дублёр	Holographic distraction
Голографический клон	Holographic clone
Двойной калечащий приём	Double debilitation
Детектив	Detective
Закалённость	Stalwart
Запасной план	Contingency plan
Инопланетный архив	Alien archive
Интуиция детектива	Detective's insight
Исследователь	Explorer
Калечащая мультиатака	Multiattack mastery
Калечащий приём	Debilitating trick
Калечащий снайпер	Debilitating sniper
Кровопускающий приём	Bleeding shot
Маскировочное поле	Cloaking field
Мастер маскировки	Master of disguise
Мастер на все руки	Jack of all trades
Невероятная подвижность	Uncanny mobility
Невероятная подвижность+	Improved uncanny mobility
Невероятное восприятие	Uncanny senses
Невероятное проворство	Uncanny agility
Невероятный пилотаж	Uncanny pilot
Неуловимый хакер	Elusive hacker
Нокаутирующий приём	Knockout shot
Ночное видение	Nightvision
Обман систем обнаружения	Fool detection
Обманная атака	Trick attack
Оперативная уловка	Operative exploit
Оперативный опыт	Operative's edge
Осторожный стрелок	Uncanny shooter
Отключающий приём	Deactivating shot
Ошеломляющий приём	Staggering shot
Поиски истины	Glimpse the truth
Превосходный оперативник	Supreme operative
Призрак	Ghost
Сдерживающий приём	Interfering shot
Скользкий разум	Mentalist's bane
Скоростной взлом	Speed hacker
Сорвиголова	Daredevil
Специализация	Specialization
Спецподготовка	Specialization skill mastery
Спецспособность	Specialization power
Специуловка	Specialization exploit
Тормозящий приём	Hampering shot
Троекратная атака	Triple attack
Уверенная походка	Sure-footed
Уверенность	Certainty
Уклонение	Evasion
Уклонение+	Improved evasion
Улучшенное восприятие	Enhanced senses
Фазовый сдвиг	Phase shift escape
Хакер	Hacker
Четырёхкратная атака	Quad attack
Шокирующий приём	Stunning shot
Шпион	Spy
Экстремальная атака	Terrain attack
Энергоэффективное маскировочное поле	Efficient cloaking field
ПОСЛАННИК	**ENVOY**
Аналитик	Analyst
Берегись!	Watch out
Быстрая обескураживающая провокация	Quick dispiriting taunt
Быстрое воодушевляющее слово	Quick inspiring boost
Быстрый взлом	Fast hack
В атаку!	Get 'em

В атаку!+	Improved get 'em
Вдумчивый мастер	Cautious expertise
Воодушевляющее слово	Inspiring boost
Грозный взгляд	Menacing gaze
Дальняя импровизация	Long-range improvisation
Дополнительное мастерство в навыке	Additional skill expertise
Златоуст	Slick customer
Знаток культуры	Cultural savant
Знаток технологий	Student of technology
Импровизация посланника	Envoy improvisation
Индивидуальный подход	Expanded attunement
Искусный лжец	Convincing liar
Искусный медик	Inspired medic
Истинный мастер	True expertise
Мастерская атака	Expert attack
Мастерский талант	Expertise talent
Мастерство	Expertise
Мастерство в навыке	Skill expertise
Не зевай!	Heads up
Не сдавайся!	Don't quit
Негаснущая решимость	Sustained determination
Нырок	Duck under
Обескураживающая провокация	Dispiriting taunt
Общепринятое выражение	Universal expression
Опытный техник	Engineering adept
Осведомлённость обо всём	Well informed
Отвлечение огня	Draw fire
Отчаянная защита	Desperate defense
Продуманные импровизации	Clever improvisations
Проницательный наблюдатель	Keen observer
Профессиональный лингвист	Skilled linguist
Ситуационная осведомлённость	Situational awareness
Смена поведения	Altered bearing
Смотри под ноги!	Watch your step
Смотрите в оба!	Look alive
Соберись!	Focus
Тайный умысел	Hidden agenda
Только не по лицу!	Not in the face
Умелый фальсификатор	Expert forger
Устрашающее присутствие	Rattling presence
Хирург	Surgeon
Хитрая атака	Clever attack
Хитроумная маскировка	Cunning disguise
Хитрый финт	Clever feint
Шевелись!	Hurry
Шевелись!+	Improved hurry
СОЛДАТ	**SOLDIER**
Атака с разгона	Charge attack
Боевая черта	Combat feat
Боевой стиль	Fighting style
Бомбардир	Bombard
Бронированное превосходство	Armored advantage
Бронированный колосс	Armor storm
Быстрое восстановление	Rapid recovery
Быстрое реагирование	Rapid response
Вмешательство стража	Guard's protection
Внезапная атака	Perfect opportunity
Военная хитрость	Gear boost
Волшебная атака	Arcane attack
Вопреки всему	Against the odds
Вспомогательный боевой стиль	Secondary fighting style
Гренадёр	Grenade expert
Залп на ходу	Nimble fusillade
Звуковой резонанс	Sonic resonance
Кинетическая устойчивость	Kinetic resistance
Коммандо	Hit-and-run
Контузия	Debilitating attack
Лазерная точность	Laser accuracy
Магический якорь	Anchoring arcana
Мгновенная заморозка	Flash freeze
Меткий стрелок	Sharpshoot
Могучий кулак	Hammer fist
Мощная взрывчатка	Powerful explosive
Наклоны и нырки	Duck and weave
Напролом	Smash through
Непробиваемая защита	Impenetrable defense
Основной боевой стиль	Primary fighting style
Отбрасывающая атака	Impactful attack
Отвлекающий выстрел	Harrying shot
Передвижной арсенал	Mobile army
Плазменный поджог	Plasma immolation
Плотный конус	Brutal blast
Повышенная мобильность	On the bounce
Подготовленный выстрел	Prepared shot
Подрывник	Explosives acumen
Предельная концентрация	Intense focus
Привычная броня	Armor training
Рукопашник	Melee striker
Руна рыцаря-колдуна	Rune of the eldritch knight
Рунический воин	Arcane assailant
Сила легенд	Power of legend
Сильный обстрел	Heavy fire
Сконцентрированный огонь	Focus fire
Сконцентрированный урон	Focused damage
Смертельная атака	Kill shot
Снайперская точность	Sniper's aim
Снова в бой	Keep fighting
Солдатский натиск	Soldier's onslaught
Страж	Guard
Тайна архимагов	Secret of the archmagi
Тайна магов	Secret of the magi
Техника вспомогательного стиля	Secondary style technique
Техника основного стиля	Primary style technique
Трудная цель	Elusive target
Тяжёлый натиск	Heavy onslaught
Упредительный выстрел	Opening volley
Ходячий танк	Enhanced tank
Шквал свинца	Bullet barrage
Штурмовик	Blitz
Электрическая дуга	Electric arc
СОЛЯРИОН	**SOLARION**
Астрологическое предчувствие	Astrologic sense
Блистательные удары	Flashing strikes
Вспышка	Flare
Гравитационное удержание	Gravity hold
Гравитационный всплеск	Gravity surge
Гравитационный щит	Gravity shield
Гравитационный якорь	Gravity anchor
Гравитонный режим	Graviton mode
Душевный жар	Soul furnace
Звёздная броня	Solar armor
Звёздное воплощение	Solar manifestation
Звёздное оружие	Solar weapon
Звёздное откровение	Stellar revelation
Звёздный идеал	Stellar paragon
Звёздный режим	Stellar mode
Звёздный таран	Stellar rush
Звездотрясение	Starquake
Знаток навыков	Skill adept
Игнорирование гравитации	Defy gravity
Излучение	Radiation
Изменение гравитации	Gravity boost
Корона	Corona
Луч света	Ray of light
Маскирующее искажение	Stealth warp
Миниатюрная звезда	Miniature star
Наивысшее откровение	Zenith revelation
Нейтральный режим	Unattuned
Отражение	Reflection
Плазменное покрытие	Plasma sheath
Повелитель гравитонов	Ultimate graviton
Повелитель фотонов	Ultimate photon
Привораживающее сияние	Hypnotic glow
Пылающая траектория	Blazing orbit
Растяжение времени	Time dilation
Сверхновая	Supernova
Свет жизни	Glow of life
Сдавливание	Crush
Сидерическое влияние	Sidereal influence
Солнечное ускорение	Solar acceleration
Солнечный удар	Sunbolt
Солярионский натиск	Solarian's onslaught
Тёмная материя	Dark matter
Фотонный режим	Photon mode
Червоточины	Wormholes
Чёрная дыра	Black hole
ТЕХНОМАНТ	**TECHNOMANCER**
Бесконечное заклинание	Eternal spell
Библиотека заклинаний	Spell library
Быстрая телепортация	Flash teleport
Быстрое заклинание	Quickened spell
Быстрое сканирование	Quick scan
Влияние на роботов	Robot influence
Вредоносные заклинания	Harmful spells
Дальнобойное заклинание	Distant spell
Длительное заклинание	Extended spell
Зарядник	Charging jolt
Заряженное заклинание	Energize spell
Избирательное прицеливание	Selective targeting
Изготовление механизма	Fabricate tech
Изготовление снаряжения	Fabricate arms
Контрмеры	Countertech
Магическая граната	Spell grenade
Магические помехи	Spell countermeasures
Магический выстрел	Spellshot
Магический жучок	Diviner's tap
Магический хак	Magic hack
Ментальная метка	Mental mark
Накопитель чар	Cache capacitor
Нейтрализация магии	Magic negation
Обширное заклинание	Widened spell
Объединение заклинаний	Fuse spells
Огненный дождь	Rain of fire
Отладка заклинания	Debug spell
Охранные контрмеры	Countertech sentinel
Перезагрузка мозга	Reboot mind
Подзарядка решимости	Resolve attunement
Понимание оружия	Technomantic proficiency
Самонаводящийся выстрел	Seeking shot
Технические помехи	Tech countermeasures
Техноразум	Techlore
Усилитель оружия	Empowered weapon
Фазовый выстрел	Phase shot
Хранилище чар	Spell cache
АРХЕТИПЫ И АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ	**ARCHETYPES AND ALTERNATE CLASS FEATURES**
Адепт-псионик	Phrenic adept
Высшая психическая сила	Greater phrenic power
Готовность к неприятностям	Trained for trouble
Готовность ко всему	Ready for anything
Массовая синестезия	Mass synesthesia
Ментальный щит	Thought shield
Низшая психическая сила	Lesser phrenic power
Первопроходец Звёздных искателей	Starfinder forerunner
Полевой ремонт	Field fix
Психическая защита	Phrenic defense
Психическая сила	Phrenic power
Психическое восприятие	Phrenic senses
Психическое пробуждение	Phrenic awakening
Психическое давление	Psychic crush
СНАРЯЖЕНИЕ	**EQUIPMENT**
ОРУЖИЕ	**WEAPONS**
Абразивный меч	Grindblade
Автоматическая винтовка	Autotarget rifle
Аккумулятор	Battery
Аккумулятор высокой ёмкости	Battery, super-capacity
Аккумулятор повышенной ёмкости	Battery, high-capacity
Аккумулятор сверхвысокой ёмкости	Battery, ultra-capacity
Артиллерийский лазер «Азимут»	Artillery laser, azimuth
Артиллерийский лазер «Апогелий»	Artillery laser, aphelion
Артиллерийский лазер «Зенит»	Artillery laser, zenith
Артиллерийский лазер «Корона»	Artillery laser, corona
Артиллерийский лазер «Параллакс»	Artillery laser, parallax
Артиллерийский лазер «Перигелий»	Artillery laser, perihelion
Безоружный удар	Unarmed strike
Боевая винтовка	Combat rifle
Боевая перчатка-нова	Battleglove, nova
Боевая перчатка-цестус	Battleglove, cestus
Боевой кнут «Анестетик»	Taclash, numbing
Боевой посох	Staff, battle
Великий глюонный кристалл	Gluon crystal, greater
Великий гравитонный кристалл	Graviton crystal, greater
Великий фотонный кристалл	Photon crystal, greater
Великий W-бозонный кристалл	W-boson crystal, greater
Виброкопьё	Spear, buzzblade
Визгун «Гром»	Screamer, thunderstrike
Высокочастотная звуковая винтовка	Sonic rifle, HFD
Высокочастотная импульсная перчатка	Pulse gauntlet, HFD
Высокочастотный визгун	Screamer, HFD
Высокочастотный звуковой пистолет	Sonic pistol, HFD
Высокочастотный чистильщик	Streetsweeper, HFD
Гравитационная боевая перчатка	Battleglove, gravity
Гравитационное копьё	Spear, gravity
Двуствольный кислотный дротикомёт	Acid dart rifle, dual
Двуствольный кроссболтер	Crossbolter, dual
Двухклинковый меч «Апокалипсис»	Devastation blade, apocalypse
Двухклинковый меч «Опустошитель»	Devastation blade, wrack
Двухклинковый меч «Разоритель»	Devastation blade, ruin
Длинный меч	Longsword

Длинный меч молекулярного разрыва	Longsword, molecular rift
Дошко молекулярного разрыва	Doshko, molecular rift
Дробовик «Вихрь»	Scattergun, vortex
Дробовик «Удар»	Scattergun, impact
Дротики	Darts
Дубина	Club
Дуговая винтовка «Буря»	Arc rifle, tempest
Дуговая винтовка «Гроза»	Arc rifle, storm
Дуговая винтовка «Искра»	Arc rifle, static
Дуговая винтовка «Сполох»	Arc rifle, aurora
Дуговой пистолет «Гроза»	Arc pistol, storm
Дуговой пистолет «Искра»	Arc pistol, static
Дуговой пистолет «Сполох»	Arc pistol, aurora
Дуэльный вибромеч	Dueling sword, buzzblade
Дуэльный меч «Потрошитель»	Dueling sword, ripper
Дуэльный меч молекулярного разрыва	Dueling sword, molecular rift
Дымовая граната	Smoke grenade
Зажигательная граната	Incendiary grenade
Звуковая винтовка «Баньши»	Sonic rifle, banshee
Звуковая винтовка «Гром»	Sonic rifle, thunderstrike
Звуковой пистолет «Баньши»	Sonic pistol, banshee
Звуковой пистолет «Гром»	Sonic pistol, thunderstrike
Зеро-винтовка класса «Вьюга»	Zero rifle, blizzard-class
Зеро-винтовка класса «Град»	Zero rifle, hailstorm-class
Зеро-винтовка класса «Изморозь»	Zero rifle, frostbite-class
Зеро-винтовка класса «Лавина»	Zero rifle, avalanche-class
Зеро-пистолет класса «Вьюга»	Zero pistol, blizzard-class
Зеро-пистолет класса «Град»	Zero pistol, hailstorm-class
Зеро-пистолет класса «Изморозь»	Zero pistol, frostbite-class
Зеро-пистолет класса «Лавина»	Zero pistol, avalanche-class
Изогнутый виброклинок	Curve blade, buzzblade
Импульсная перчатка «Баньши»	Pulse gauntlet, banshee
Импульсная перчатка «Гром»	Pulse gauntlet, thunderstrike
Инъекционная винтовка	Needler rifle
Инъекционная перчатка	Injection glove
Инъекционный пистолет	Needler pistol
Истинный глюонный кристалл	Gluon crystal, true
Истинный гравитонный кристалл	Graviton crystal, true
Истинный фотонный кристалл	Photon crystal, true
Истинный W-бозонный кристалл	W-boson crystal, true
Картечный дробовик	Scattergun, grapeshot
Керамический длинный меч	Longsword, sintered
Керамический нож-звезда	Starknife, sintered
Кинжал молекулярного разрыва	Dagger, molecular rift
Композитный кислотный дротикомёт	Acid dart rifle, complex
Копьё «Страж»	Spear, sentinel
Криограната	Cryo grenade
Крупнокалиберная винтовка «Ширренский глаз»	Shirren-eye rifle, warpshot
Кувалда «Мах I»	Swoop hammer, mach I
Кувалда «Мах II»	Swoop hammer, mach II
Кувалда «Мах III»	Swoop hammer, mach III
Лазерная винтовка «Азимут»	Laser rifle, azimuth
Лазерная винтовка «Апогелий»	Laser rifle, aphelion
Лазерная винтовка «Зенит»	Laser rifle, zenith
Лазерная винтовка «Корона»	Laser rifle, corona
Лазерная винтовка «Параллакс»	Laser rifle, parallax
Лазерная винтовка «Перигелий»	Laser rifle, perihelion
Лазерный пистолет «Азимут»	Laser pistol, azimuth
Лазерный пистолет «Апогелий»	Laser pistol, aphelion
Лазерный пистолет «Зенит»	Laser pistol, zenith
Лазерный пистолет «Корона»	Laser pistol, corona
Лазерный пистолет «Параллакс»	Laser pistol, parallax
Лазерный пистолет «Перигелий»	Laser pistol, perihelion
Лёгкая звёздная пушка	Stellar cannon, light
Лёгкая реакционная пушка	Reaction cannon, light
Лёгкий пулемёт	Machine gun, light
Малый глюонный кристалл	Gluon crystal, lesser
Малый гравитонный кристалл	Graviton crystal, lesser
Малый фотонный кристалл	Photon crystal, lesser
Малый W-бозонный кристалл	W-boson crystal, lesser
Меч Небесного пламени «Инферно»	Skyfire sword, inferno
Микросеррейторный длинный меч	Longsword, microserrated
Мини-ракеты	Mini-rockets
Молниемёт «Буря»	Shock caster, tempest
Молниемёт «Гроза»	Shock caster, storm
Молниемёт «Искра»	Shock caster, static
Молниемёт «Сполох»	Shock caster, aurora
Молот «Гравитационный колодец»	Hammer, gravity well
Молот «Комета»	Hammer, comet
Молот «Метеор»	Hammer, meteoric
Монокнут	Monowhip
Нейлоновая сеть	Nyfiber net
Низкочастотная звуковая винтовка	Sonic rifle, LFD
Низкочастотная импульсная перчатка	Pulse gauntlet, LFD
Низкочастотный визгун	Screamer, LFD
Низкочастотный звуковой пистолет	Sonic pistol, LFD
Низкочастотный чистильщик	Streetsweeper, LFD
Обездвиживающая граната	Stickybomb grenade
Обычный глюонный кристалл	Gluon crystal, standard
Обычный гравитонный кристалл	Graviton crystal, standard
Обычный фотонный кристалл	Photon crystal, standard
Обычный W-бозонный кристалл	W-boson crystal, standard
Огнемёт класса «Адская гончая»	Flamethrower, hellhound-class
Огнемёт класса «Ифрит»	Flamethrower, ifrit-class
Огнемёт класса «Огненный змей»	Flamethrower, firedrake-class
Огнемёт класса «Саламандра»	Flamethrower, salamander-class
Огнемёт класса «Феникс»	Flamethrower, phoenix-class
Огненная винтовка	Flame rifle
Огненный дошко «Жар»	Flame doshko, blaze
Огненный дошко «Запал»	Flame doshko, ember
Огненный дошко «Инферно»	Flame doshko, inferno
Огненный дошко «Протуберанец»	Flame doshko, solar flare
Огненный пистолет	Flame pistol
Осколочная граната	Frag grenade
Охотничий нож	Knife, survival
Охотничья винтовка	Hunting rifle
Патроны для длинноствольного и снайперского оружия	Rounds, longarm and sniper
Патроны для дробовика	Scattergun shells
Патроны для короткоствольного оружия	Rounds, small arm
Патроны для тяжёлого оружия	Rounds, heavy
Персональный ракетный комплекс (ПРК)	Individual missile delivery system (IMDS)
Пиломеч	Fangblade
Плазменная винтовка «Белая звезда»	Plasma rifle, white star
Плазменная винтовка «Жёлтая звезда»	Plasma rifle, yellow star
Плазменная винтовка «Красная звезда»	Plasma rifle, red star
Плазменная винтовка «Синяя звезда»	Plasma rifle, blue star
Плазменная пушка «Белая звезда»	Plasma cannon, white star
Плазменная пушка «Жёлтая звезда»	Plasma cannon, yellow star
Плазменная пушка «Красная звезда»	Plasma cannon, red star
Плазменная пушка «Синяя звезда»	Plasma cannon, blue star
Плазменный дошко «Белая звезда»	Plasma doshko, white star
Плазменный дошко «Жёлтая звезда»	Plasma doshko, yellow star
Плазменный дошко «Красная звезда»	Plasma doshko, red star
Плазменный дошко «Синяя звезда»	Plasma doshko, blue star
Плазменный меч «Белая звезда»	Plasma sword, white star
Плазменный меч «Жёлтая звезда»	Plasma sword, yellow star
Плазменный меч «Красная звезда»	Plasma sword, red star
Плазменный меч «Синяя звезда»	Plasma sword, blue star
Плазменный пистолет «Белая звезда»	Plasma pistol, white star
Плазменный пистолет «Жёлтая звезда»	Plasma pistol, yellow star
Плазменный пистолет «Красная звезда»	Plasma pistol, red star
Плазменный пистолет «Синяя звезда»	Plasma pistol, blue star
Плазмомёт «Белая звезда»	Plasma caster, white star
Плазмомёт «Синяя звезда»	Plasma caster, blue star
Посох «Отпугиватель»	Staff, repeller
Посох «Страж»	Staff, sentinel
ПРК	IMDS missile launcher
Пространственный длинный меч	Longsword, dimensional slice
Пространственный дошко	Doshko, dimensional blade
Пространственный изогнутый клинок	Curve blade, dimensional slice
Пространственный нож-звезда	Starknife, dimensional slice
Разрывная стрела	Grenade arrow
Реактивный нож-звезда	Starknife, accelerated
Ручная гранатомётная ПНПУ	NIL grenade launcher, squad
Ручной пулемёт	Machine gun, squad
Сверхострое копьё	Spear, zero-edge
Сверхострый длинный меч	Longsword, zero-edge
Сверхострый дошко	Doshko, zero-edge
Сверхострый кинжал	Dagger, zero-edge
Сверхсветовой нож-звезда	Starknife, lightspeed
Световая граната	Flash grenade
Световой посох	Staff, hardlight
Сигнальный пистолет	Flare gun, survival
Силовая боевая перчатка	Battleglove, power
Слабейший глюонный кристалл	Gluon crystal, least
Слабейший гравитонный кристалл	Graviton crystal, least
Слабейший фотонный кристалл	Photon crystal, least
Слабейший W-бозонный кристалл	W-boson crystal, least
Слабый глюонный кристалл	Gluon crystal, minor
Слабый гравитонный кристалл	Graviton crystal, minor
Слабый фотонный кристалл	Photon crystal, minor
Слабый W-бозонный кристалл	W-boson crystal, minor
Совершенная винтовка «Ширренский глаз»	Shirren-eye rifle, paragon
Совершенная ВП-пушка	X-gen gun, paragon
Совершенная гиро-реактивная винтовка	Gyrojet rifle, paragon
Совершенная магнетарная винтовка	Magnetar rifle, paragon
Совершенная поисковая винтовка	Seeker rifle, paragon
Совершенная реакционная пушка	Reaction cannon, paragon
Совершенный кроссболтер	Crossbolter, paragon
Совершенный полуавтоматический пистолет	Semi-auto pistol, paragon
Средний пулемёт	Machine gun, medium
Стальной изогнутый клинок	Curve blade, carbon steel
Стандартный боевой кнут	Taclash, standard
Стандартный топливный бак	Petrol tank, standard
Стрелы	Arrows
Сюрикен с углеродистым покрытием	Carbonedge shuriken
Тактическая автолучевая винтовка	Autobeam rifle, tactical
Тактическая автолучевая установка	Autobeam artillery, tactical
Тактическая винтовка «Ширренский глаз»	Shirren-eye rifle, tactical
Тактическая ВП-пушка	X-gen gun, tactical
Тактическая гиро-реактивная винтовка	Gyrojet rifle, tactical
Тактическая дубинка	Baton, tactical
Тактическая зеро-пушка	Zero cannon, tactical
Тактическая криопика	Cryopike, tactical
Тактическая кувалда	Swoop hammer, tactical
Тактическая магнетарная винтовка	Magnetar rifle, tactical
Тактическая пика	Pike, tactical
Тактическая поисковая винтовка	Seeker rifle, tactical
Тактическая ракета	Tactical missile

Тактическая реакционная пушка	Reaction cannon, tactical
Тактический гиро-реактивный пистолет	Gyrojet pistol, tactical
Тактический дошко	Doshko, tactical
Тактический дуговой излучатель	Arc emitter, tactical
Тактический дуэльный меч	Dueling sword, tactical
Тактический кислотный дротикомёт	Acid dart rifle, tactical
Тактический кроссболтер	Crossbolter, tactical
Тактический меч Небесного пламени	Skyfire sword, tactical
Тактический нож	Knife, tactical
Тактический нож-звезда	Starknife, tactical
Тактический плазменный меч	Plasma sword, tactical
Тактический полу-автоматический пистолет	Semi-auto pistol, tactical
Тактическое копьё	Spear, tactical
Топливный бак повышенной ёмкости	Petrol tank, high-capacity
Тяжёлая звёздная пушка	Stellar cannon, heavy
Тяжёлая реакционная пушка	Reaction cannon, heavy
Тяжёлый пулемёт	Machine gun, heavy
Углеволоконный посох	Staff, carbon
Укороченный дробовик	Scattergun, snub
Улучшенная автолучевая винтовка	Autobeam rifle, advanced
Улучшенная автолучевая установка	Autobeam artillery, advanced
Улучшенная винтовка «Ширренский глаз»	Shirren-eye rifle, advanced
Улучшенная ВП-пушка	X-gen gun, advanced
Улучшенная гиро-реактивная винтовка	Gyrojet rifle, advanced
Улучшенная дубинка	Baton, advanced
Улучшенная зеро-пушка	Zero cannon, advanced
Улучшенная криопика	Cryopike, advanced
Улучшенная кувалда	Swoop hammer, advanced
Улучшенная магнетарная винтовка	Magnetar rifle, advanced
Улучшенная пика	Pike, advanced
Улучшенная поисковая винтовка	Seeker rifle, advanced
Улучшенная ракета	Advanced missile
Улучшенная реакционная пушка	Reaction cannon, advanced
Улучшенный гиро-реактивный пистолет	Gyrojet pistol, advanced
Улучшенный дошко	Doshko, advanced
Улучшенный дуговой излучатель	Arc emitter, advanced
Улучшенный кроссболтер	Crossbolter, advanced
Улучшенный полу-автоматический пистолет	Semi-auto pistol, advanced
Ультрасеррейторный длинный меч	Longsword, ultraserrated
Ультратонкий длинный меч	Longsword, ultrathin
Ультратонкий дошко	Doshko, ultrathin
Ультратонкий дуэльный меч	Dueling sword, ultrathin
Ультратонкий изогнутый клинок	Curve blade, ultrathin
Ультратонкий кинжал	Dagger, ultrathin
Универсальная гранато-мётная ПНПУ	NIL grenade launcher, merc
Универсальный дробовик	Scattergun, utility
Усмиритель	Peacemaker
Успокоитель	Incapacitator
Фальшфейер	Flare
Чистильщик «Гром»	Streetsweeper, thunderstrike
Штурмовой молот	Hammer, assault
Шумовая граната	Screamer grenade
Электрическая граната	Shock grenade
Электровинтовка	Pulsecaster rifle
Электрожезл «Буря»	Shock truncheon, tempest
Электрожезл «Гроза»	Shock truncheon, storm
Электрожезл «Искра»	Shock truncheon, static
Электрожезл «Сполох»	Shock truncheon, aurora
Электропистолет	Pulsecaster pistol
Элитная автолучевая винтовка	Autobeam rifle, elite
Элитная автолучевая установка	Autobeam artillery, elite
Элитная винтовка «Ширренский глаз»	Shirren-eye rifle, elite
Элитная ВП-пушка	X-gen gun, elite
Элитная гирореактивная винтовка	Gyrojet rifle, elite
Элитная зеро-пушка	Zero cannon, elite
Элитная магнетарная винтовка	Magnetar rifle, elite
Элитная пика	Pike, elite
Элитная поисковая винтовка	Seeker rifle, elite
Элитная реакционная пушка	Reaction cannon, elite
Элитный гирореактивный пистолет	Gyrojet pistol, elite
Элитный кроссболтер	Crossbolter, elite
Элитный полу-автоматический пистолет	Semi-auto pistol, elite

ОРУЖЕЙНЫЕ СОПРЯЖЕНИЯ	WEAPON FUSIONS
Бунтарское	Anarchic
Верное	Defiant
Видоизменяющееся	Glamered
Возвращающееся	Returning
Всплеска	Burst
Вызываемое	Called
Гибридное	Hybridized
Грозовое	Shock
Громовое	Thundering
Зловещее	Ominous
Ищущее	Seeking
Кислотное	Corrosive
Конусное	Blasting
Кровопускающее	Bleeding
Ледяное	Frost
Милосердное	Merciful
Надёжное	Durable
Нечестивое	Unholy
Нокдауна	Knockdown
Оглушительное	Deafening
Огненное	Flaming
Опутывающее	Entangling
Освещающее	Illuminating
Праведное	Axiomatic
Разрушительное	Disruptive
Ранящее	Wounding
Рассеивающее	Dispelling
Священное	Holy
Следопытское	Trailblazer
Сокрушительное	Devastating
Стрижающее	Vorpal
Убийцы	Bane
Убийцы призраков	Ghost killer
Чаромётное	Spellthrower
Ядовитое	Venomous
Якорное	Anchoring

БРОНЯ	ARMOR
Боевой экзокостюм	Battle harness
Бронекостюм «Безликий солдат»	Hidden soldier armor
Бронекостюм «Войд»	Voidshield armor
Бронекостюм «Голем»	Golemforged plating
Бронекостюм «Рой»	Swarmsuit
Броня «Флибустьер»	Freebooter armor
Броня из шкуры дефрекса	Defrex hide
Броня шоталашу	Shotalashu armor
Вескарианская «Сверхброня»	Vesk overplate
Вескарианский бронекостюм «Монолит»	Vesk monolith
Витрумные латы	Vitrum plate
«Вторая кожа»	Second skin
Высококачественная станционная одежда	Stationwear, elite
Деловая станционная одежда	Stationwear, business
Деловой костюм корпорации «Абадар» золотого класса	AbadarCorp travel suit, gold
Деловой костюм корпорации «Абадар» платинового класса	AbadarCorp travel suit, platinum
Деловой костюм корпорации «Абадар» серебряного класса	AbadarCorp travel suit, silver
Касатский микрокордовый костюм	Kasatha microcord
Командирские церемониальные латы	Ceremonial plate, commander
Костюм «Эшелон» индивидуального пошива	Echelon fashion, bespoke
Костюм «Эшелон» массового производства	Echelon fashion, ready to wear
Лашунтская «Кольчуга»	Lashunta ringwear
Легионерская броня «Пиньон»	Skyfire armor, pinion
Легионерская броня «Экзидент»	Skyfire armor, exident
Летающий экзокостюм «Машинист»	Flight frame Enginerunner
Офицерские церемониальные латы	Ceremonial plate, officer
Повседневная станционная одежда	Stationwear, casual
Полётная станционная одежда	Stationwear, flight suit
Превосходный броне-костюм «Иридий»	Iridishell, superior
Простой лашунтский термокостюм	Lashunta tempweave, basic
Простой бронекостюм «Иридий»	Iridishell, basic
Простые церемониальные латы	Ceremonial plate, troop
Специальная световая броня	Hardlight series, specialist
Специальный бронекостюм «Вызов»	Defiance series, specialist
Специальный бронекостюм «Эгида»	Aegis series, specialist
«Стальной костяк»	Steelbones
Стандартная световая броня	Hardlight series, squad
Стандартный бронекостюм «Вызов»	Defiance series, squad
Стандартный бронекостюм «Эгида»	Aegis series, squad
«Тонкий панцирь»	Thinplate
Углеволоконная кожа «Алмаз»	Carbon skin, diamond
Углеволоконная кожа «Графен»	Carbon skin, nanotube
Углеволоконная кожа «Графит»	Carbon skin, graphite
Углеволоконная кожа «Карбин»	Carbon skin, white carbon
Улучшенный лашунтский термокостюм	Lashunta tempweave, advanced
Улучшенный бронекостюм «Иридий»	Iridishell, advanced
Фольгированный комбинезон исоки	Ysoki refractor suit
Экзокостюм «Паук»	Spider harness
Экзокостюм «Ярлоборец»	Jarlslayer
Экзоскелет-погрузчик	Cargo lifter
Элитная световая броня	Hardlight series, elite
Элитный бронекостюм «Вызов»	Defiance series, elite
Элитный бронекостюм «Эгида»	Aegis series, elite
Эстексный комбинезон	Estex suit
Т-костюм	D-suit

УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ	ARMOR UPGRADES
Автомат заряжания	Automated loader
Армирование	Tensile reinforcement
Белое силовое поле	Force field, white
Быстродоступная кобура	Quick-release sheath
Грузоподъёмник	Load lifter
Зелёное силовое поле	Force field, green
Инфракрасные сенсоры	Infrared sensors
Контур ускорения	Haste circuit
Коричневое силовое поле	Force field, brown
Красное силовое поле	Force field, red
Оранжевое силовое поле	Force field, orange
Отражатель заклинаний	Spell reflector
Отражающее покрытие	Deflective reinforcement
Полётный ранец	Forcepack
Противорадиационный барьер	Radiation buffer
Прыжковые двигатели	Jump jets
Радужное силовое поле	Force field, prismatic
Реактивный ранец	Jetpack
Резервный генератор	Backup generator
Серое силовое поле	Force field, gray
Синее силовое поле	Force field, blue
Система выхода	Exit pod
Система наведения	Targeting computer
Система шумоподавления	Sonic dampener
Терморегулятор	Thermal capacitor
Титанический щит	Titan shield
Фазовый щит	Phase shield
Фильтрующий дыхательный аппарат	Filtered rebreather
Фиолетовое силовое поле	Force field, purple
Чёрное силовое поле	Force field, black
Электростатическое поле	Electrostatic field

АУГМЕНТАЦИИ	AUGMENTATIONS
Адаптивные биоцепи	Adaptive biochains
Быстродоступная конечность-тайник	Hideaway limb, quickdraw
Высокоёмкий инфоразъём	Datajack, high-density
Высокоскоростной инфоразъём	Datajack, accelerated
Голосовой модулятор	Vocal modulator
Драконья железа великого змея	Dragon gland, wyrm
Драконья железа змеёныша	Dragon gland, wyrmling
Жаберная оболочка	Gill sheath
Звероуст	Wildwise
Импланты ночного видения большой дальности	Darkvision capacitors, long-range
Кибернетическая рука	Cybernetic arm, single
Кожа хамелеона	Skin of the chameleon

Кристалл способностей	Ability crystal
Многослойная барабанная перепонка	Tympanal cluster
Многоспектральный глазной имплант	Wide-spectrum ocular implant
Мультикисть	Polyhand
Пара кибернетических рук	Cybernetic arm, dual
Персональное улучшение	Personal upgrade
Подкожная броня	Dermal plating
Полные сервоприводы	Speed suspension, complete
Присоски для лазания	Climbing suckers
Протез конечности с тайником	Prosthetic limb, storage
Сетчаточный рефлектор	Retinal reflectors
Синаптический ускоритель	Synaptic accelerator
Синергетический симбиот	Synergizing symbiote
Система замкнутого дыхания	Respiration compounder
Стандартная драконья железа	Dragon gland, standard
Стандартная конечность-тайник	Hideaway limb, standard
Стандартные импланты ночного видения	Darkvision capacitors, standard
Стандартные сервоприводы	Speed suspension, standard
Стандартный инфоразъём	Datajack, standard
Стандартный протез конечности	Prosthetic limb, standard
Улучшенные импланты ночного видения	Darkvision capacitors, advanced
Упрощённые сервоприводы	Speed suspension, minimal
Ускоритель сердечной деятельности	Cardiac accelerator
Ядовитое жало	Venom spur

ПРЕДМЕТЫ	**ITEMS**
Амулет камуфляжа	Amulet of camouflage
Анальгетик	Analgesic
Антитоксин	Antitoxin
Астрокомпас	Starstone compass
Вместительная перчатка	Glove of storing
Внутрисистемный коммуникатор	System-wide comm unit
Генератор помех	Signal jammer
Гигиенический набор	Hygiene kit
Гиперлист	Hyperleaf
Голографическая кожа	Holoskin
Держатель для снаряжения	Gear clamp
Детектор движения	Motion detector
Детонатор	Detonator
Дом-палатка	Mobile hotelier
Дрон-шпион	Spy drone
Инженерный набор	Engineering kit
Иридирующее веретено	Iridescent spindle
ИРП (индивидуальный рацион питания)	R2E
Камень вечных	Aeon stone
Камень чар	Spell gem
Климатическая одежда	Enviromental outfit
Кольцо космической перенастройки	Ring of cosmic alignment
Кольцо сопротивляемости	Ring of resistance
Кольцо сытости	Ring of sustenance
Кольцо шёпота	Ring of whispers
Коммуникатор	Comm unit
Коммуникатор неограниченной дальности	Unlimited comm unit
Космический скафандр	Space suit
Лазерный микрофон	Laser microphone
Лампа	Lantern
Магическая ампула	Spell ampoule
Маскировочный набор	Disguise kit
Мегаопиат	Megaopiate
Медицинская лаборатория	Medical lab
Медпластырь	Medpatch
Межпространственный пеш	Transdimensional pesh
Мнемонический редактор	Mnemonic editor
Мох ид	Id moss
Набор бронника	Armorsmith's kit
Набор всадника	Rider's kit
Набор инструментов	Tool kit
Набор капканщика	Trapsmith's tools
Набор оружейника	Weaponsmith's kit
Навигационные инструменты	Navigator's tools
Надёжный замок	Good lock
Наручники	Manacles
Нуль-пространственная камера	Null-space chamber
Обычная палатка	Mass produced tent
Обычный замок	Average lock
Обычный рюкзак	Consumer backpack
Огнетушитель	Fire extinguisher
Одежда	Clothing
Официальная одежда	Formal wear
Палатка	Tent
Перламутровое веретено	Pearly white spindle
Персональный коммуникатор	Personal comm unit
Плащ заряда	Charge cloak
Повседневная одежда	Everyday wear
Посох мистического исцеления	Staff of mystic healing
Походная одежда	Travel wear
Превосходный замок	Superior lock
Прожектор	Spotlight
Простая аптечка	Medkit, basic
Простой замок	Simple lock
Профессиональная одежда	Professional wear
Профессиональные инструменты	Professional's tools
Пси-усилитель	Psychic booster
Пыль унгола	Ungol dust
Регенерационный стол	Regeneration table
Рентгеновский визор	X-ray visor
Рюкзак	Backpack
Светильник	Beacon
Синие уинни	Blue whinnis
Синий ромбоид	Dark blue rhomboid
Скипетр отмены	Rod of cancellation
Сонная дрожь	Dreamshiver
Специализированный инженерный набор инструментов	Engineering specialty tool kit
Спрей-плоть	Sprayflesh
Средства фиксации	Restraints
Станковый рюкзак	Industrial backpack
Стебель смерти	Deathblade
Стяжка	Binders
Сухой паёк	Field ration
Сфера теней	Shadow orb
Сыворотка исцеления	Serum of healing
Сыворотка преображения	Serum of appearance change
Сыворотка смены пола	Serum of sex shift
Сыворотка улучшения	Serum of enhancement
Телепатический обруч	Mindlink circlet
Тиара транслокации	Tiara of translocation
Транквилизатор	Sedative
Трос	Cable line
Туман безумия	Insanity mist
Удобный патронташ	Efficient bandolier
Улучшенная аптечка	Medkit, advanced
Универсальная полимерная основа	Universal polymer base
УПО	UPB
Фонарь	Flashlight
Хакерский набор	Hacking kit
Хрустальное веретено	Clear spindle
Цифровая колода Харо	Digital harrow deck
Штурмовой крюк	Grappler
Экстракт зелёного лотоса	Green lotus extract
Экстракт чёрного лотоса	Black lotus extract
Эпоксидный клей	Bonding epoxy

КОРПУСА ЗВЕЗДОЛЁТОВ	**STARSHIP FRAMES**
Балкер	Bulk freighter
Гонщик	Racer
Дредноут	Dreadnought
Исследователь	Explorer
Истребитель	Fighter
Крейсер	Cruiser
Лёгкий грузовик	Light freighter
Линкор	Battleship
Носитель	Carrier
Перехватчик	Interceptor
Разрушитель	Destroyer
Транспортник	Transport
Тяжёлый грузовик	Heavy freighter
Шаттл	Shuttle

ОРУДИЯ ЗВЕЗДОЛЁТОВ	**STARSHIP WEAPONS**
Вихревая пушка	Vortex cannon
Гаусс-пушка	Coilgun
Гиролазер	Gyrolaser
Гравипушка	Gravity cannon
Гравитационный излучатель	Gravity gun
Гразер	Graser
Зенитная установка	Flak thrower
Излучатель устойчивых частиц	Persistent particle beam
Излучатель частиц	Particle beam
Лазерная сеть	Laser net
Лёгкая лазерная пушка	Light laser cannon
Лёгкая плазменная пушка	Light plasma cannon
Лёгкая ЭМИ-пушка	Light EMP cannon
Лёгкий излучатель частиц	Light particle beam
Мазер	Maser
Микроракетная батарея	Micromissile battery
Плазменная пушка	Plasma cannon
Пусковая установка квантовых ракет	Quantum missile launcher
Пусковая установка кумулятивных ракет	High explosive missile launcher
Пусковая установка лёгких плазменных торпед	Light plasma torpedo launcher
Пусковая установка лёгких торпед	Light torpedo launcher
Пусковая установка мегаракет из антивещества	Antimatter mega-missile launcher
Пусковая установка солнечных торпед	Solar torpedo launcher
Пусковая установка тактических ядерных ракет	Tactical nuclear missile launcher
Пусковая установка торпед «Преисподняя»	Hellfire torpedo launcher
Пусковая установка тяжёлых плазменных торпед	Heavy plasma torpedo launcher
Пусковая установка тяжёлых ракет из антивещества	Heavy antimatter missile launcher
Пусковая установка тяжёлых торпед	Heavy torpedo launcher
Пусковая установка тяжёлых ядерных ракет	Heavy nuclear missile launcher
Пусковая установка ядерных мегаракет	Nuclear mega-missile launcher
Разерная пушка	X-laser cannon
Рельсотрон	Railgun
Сверхтяжёлая плазменная пушка	Super plasma cannon
Сверхтяжёлая разерная пушка	Super X-laser cannon
Сверхтяжёлая ЭМИ-пушка	Super EMP cannon
Сверхтяжёлый гразер	Supergraser
Сверхтяжёлый излучатель устойчивых частиц	Persistent particle beam cannon
Сверхтяжёлый излучатель частиц	Particle beam cannon
Сверхтяжёлый лазер	Superlaser
Сверхтяжёлый мазер	Supermaser
Сдвоенный лазер	Twin laser
Скорострельная пушка	Chain cannon
Тяжёлая лазерная пушка	Heavy laser cannon
Тяжёлая лазерная сеть	Heavy laser net
Тяжёлая ЭМИ-пушка	Heavy EMP cannon
Тяжёлый секторный лазер	Heavy laser array
Ускоритель масс	Mass driver

ЧЛЕНЫ ЭКИПАЖА	**CREW MEMBERS**
Бортинженер	Engineer
Бортстрелок	Gunner
Капитан	Captain
Офицер по науке	Science officer
Пилот	Pilot

ДЕЙСТВИЯ ЭКИПАЖА И ФИГУРЫ ПИЛОТАЖА	**CREW ACTIONS AND STUNTS**
Беглый огонь	Fire at will
Бочка	Barrel roll
Быстрая починка	Quick fix
Быстрый выстрел	Snap shot
Вдохновляющая речь	Moving speech
Ведение цели	Lock on
Воодушевление	Encourage
Временный ремонт	Patch
Вспомогательные действия экипажа	Minor crew actions
Выстрел	Shoot
Высший пилотаж	Audacious gambit
Залп	Broadside
Компенсация	Balance
Лавирование	Maneuver
Малый ход	Glide
Наводка помех	Improve countermeasures
Переворот	Flip and burn
Поддержание работоспособности	Hold it together
Подпитка	Divert
Полёт	Fly
Превышение мощности	Overpower
Приказ	Orders
Прицельный огонь	Precise targeting
Провокация	Taunt
Пролёт	Flyby
Разворот на месте	Turn in place
Реверс	Back off
Сдвиг	Slide
Сканирование	Scan
Точное прицеливание	Target system
Требование	Demand
Уклонение	Evade
Усилие	Push
Фигура пилотажа	Stunt
Форсаж	Full power

БЛАНК ЗВЕЗДОЛЁТА

STARFINDER

НАЗВАНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТА

РАНГ

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ И МОДЕЛЬ

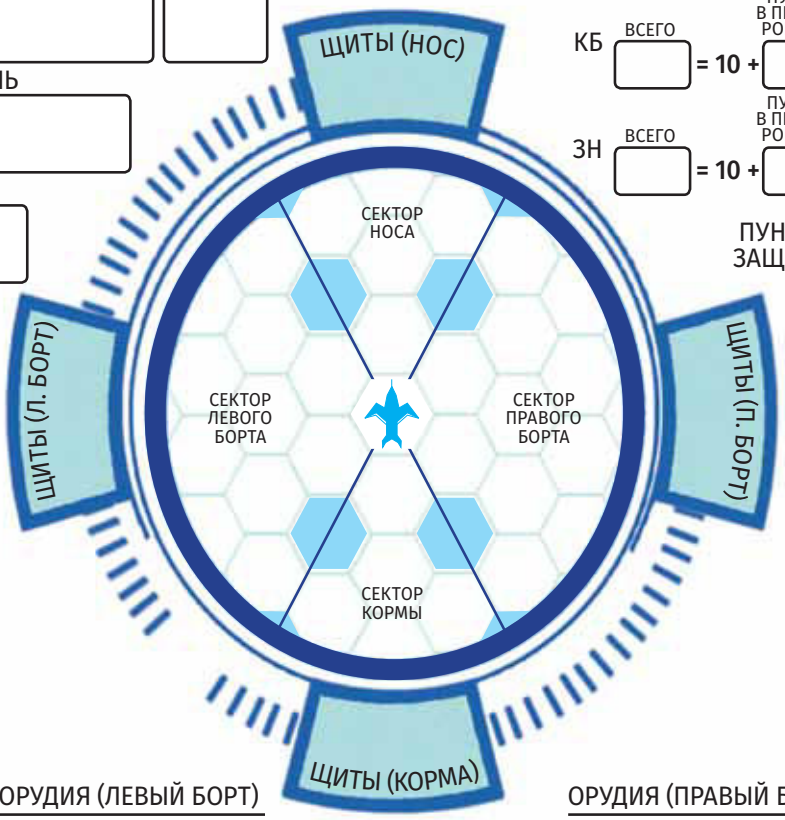
РАЗМЕР

КОРПУС

СКОРОСТЬ

МАНЁВРЕННОСТЬ

ПОТОКОВЫЙ РЕЙТИНГ



КБ = 10 + ВСЕГО | ПУНКТЫ В ПИЛОТИРОВАНИИ | БОНУС БРОНИ | МОД. РАЗМЕРА | ПРОЧ. МОД.

ЗН = 10 + ВСЕГО | ПУНКТЫ В ПИЛОТИРОВАНИИ | РАДИОЭЛ. ЗАЩИТА | МОД. РАЗМЕРА | ПРОЧ. МОД.

ПУНКТЫ ЗАЩИТЫ — ВСЕГО | ТЕКУЩИЕ

ПРЕДЕЛ ПРОЧНОСТИ | КРИТ. ПРЕДЕЛ

ПУНКТЫ ЩИТОВ (ВСЕГО)

МОДИФИКАТОРЫ

ОРУДИЯ (НОС)

ОРУДИЯ (ЛЕВЫЙ БОРТ)

ОРУДИЯ (КОРМА)

ОРУДИЯ (ПРАВЫЙ БОРТ)

ОРУДИЯ (ТУРЕЛЬ)

ЭКИПАЖ

КАПИТАН

ИНЖЕНЕРЫ

БОРТСТРЕЛКИ

ПИЛОТ

ОФИЦЕРЫ ПО НАУКЕ

ПРИМЕЧАНИЯ

РЕАКТОР

ПОТОКОВЫЙ УСКОРИТЕЛЬ

ОСНАЩЕНИЕ

ОТСЕКИ РАСШИРЕНИЯ

ГРУЗ / ПАССАЖИРЫ

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ (1–10)

☐ СБОИТ ☐ НЕИСПРАВНА ☐ ВЫШЛА ИЗ СТРОЯ

СЕНСОРЫ (11–30)

☐ СБОЯТ ☐ НЕИСПРАВНЫ ☐ ВЫШЛИ ИЗ СТРОЯ

ОРУДИЯ (31–60)

ДВИГАТЕЛИ (61–80)

☐ СБОЯТ ☐ НЕИСПРАВНЫ ☐ ВЫШЛИ ИЗ СТРОЯ

РЕАКТОР (81–00)

☐ СБОИТ ☐ НЕИСПРАВЕН ☐ ВЫШЕЛ ИЗ СТРОЯ

СБОИТ	НЕИСПРАВНО	ВЫШЛО ИЗ СТРОЯ
НОС (1)	НОС (1)	НОС (1)
ЛЕВЫЙ БОРТ (4)	ЛЕВЫЙ БОРТ (4)	ЛЕВЫЙ БОРТ (4)
ПРАВЫЙ БОРТ (2)	ПРАВЫЙ БОРТ (2)	ПРАВЫЙ БОРТ (2)
КОРМА (3)	КОРМА (3)	КОРМА (3)

Разрешается копирование для личного использования © 2018 Paizo Inc.

БЛАНК ПЕРСОНАЖА STARFINDER

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ОПИСАНИЕ

КЛАСС/УРОВЕНЬ | РАСА | ТЕМА

РАЗМЕР | СКОРОСТЬ | ПОЛ | РОДНОЙ МИР

МИРОВОЗЗРЕНИЕ | БОЖЕСТВО | ИГРОК

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ЗНАЧЕНИЕ	МОДИФ.	ВРЕМЕН. ЗНАЧЕНИЕ	ВРЕМЕН. МОДИФ.
СИЛ СИЛА				
ЛВК ЛОВКОСТЬ				
ВЫН ВЫНОСЛИВОСТЬ				
ИНТ ИНТЕЛЛЕКТ				
МДР МУДРОСТЬ				
ХАР ХАРИЗМА				

ИНИЦИАТИВА

ВСЕГО = МОД. ЛВК + ПРОЧ. МОД.

ЗДОРОВЬЕ И РЕШИМОСТЬ

	ПУНКТЫ ЖИВУЧЕСТИ	ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	ПУНКТЫ РЕШИМОСТИ
ВСЕГО			
ТЕКУЩИЕ			

КЛАСС БРОНИ

	ВСЕГО	БОНУС БРОНИ	МОД. ЛВК	ПРОЧ. МОД.
ЭКБ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ КЛАСС БРОНИ	= 10 +	+	+	+
ККБ КИНЕТИЧЕСКИЙ КЛАСС БРОНИ	= 10 +	+	+	+

КБ ПРОТИВ БОЕВЫХ МАНЁВРОВ = 8 + **ККБ**

СУ УСТОЙЧИВОСТИ

НАВЫКИ

ПУНКТОВ НАВЫКОВ ЗА УРОВЕНЬ

	ВСЕГО	ПУНКТЫ	КЛАССОВЫЙ	МОД. ХАРАКТ.	ПРОЧ. МОД.
☐ АКРОБАТИКА* (ЛВК)	=	+	+	+	+
☐ АТЛЕТИКА* (СИЛ)	=	+	+	+	+
† ☐ БИОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ (ИНТ)	=	+	+	+	+
☐ БЛЕФ (ХАР)	=	+	+	+	+
☐ ВНИМАНИЕ (МДР)	=	+	+	+	+
☐ ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	=	+	+	+	+
☐ ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)	=	+	+	+	+
☐ ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	=	+	+	+	+
† ☐ ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО (ИНТ)	=	+	+	+	+
† ☐ КОМПЬЮТЕРЫ (ИНТ)	=	+	+	+	+
† ☐ КУЛЬТУРА (ИНТ)	=	+	+	+	+
† ☐ ЛОВКОСТЬ РУК* (ЛВК)	=	+	+	+	+
☐ МАСКИРОВКА (ХАР)	=	+	+	+	+
† ☐ МЕДИЦИНА (ИНТ)	=	+	+	+	+
† ☐ МИСТИЦИЗМ (МДР)	=	+	+	+	+
☐ ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛВК)	=	+	+	+	+
☐ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МДР)	=	+	+	+	+
† ☐ ПРОФЕССИЯ (ИНТ, МДР ИЛИ ХАР)	=	+	+	+	+
_____					
† ☐ ПРОФЕССИЯ (ИНТ, МДР ИЛИ ХАР)	=	+	+	+	+
_____					
☐ СКРЫТНОСТЬ* (ЛВК)	=	+	+	+	+
† ☐ ФИЗИЧЕСКИЕ НАУКИ (ИНТ)	=	+	+	+	+

† Требуется изучение ☑ Классовый навык * Штраф за броню

ИСПЫТАНИЯ

	ВСЕГО	БАЗОВЫЙ	МОД. ХАРАКТ.	ПРОЧ. МОД.
СТОЙКОСТЬ (ВЫНОСЛИВОСТЬ)	=	+	+	+
РЕАКЦИЯ (ЛОВКОСТЬ)	=	+	+	+
ВОЛЯ (МУДРОСТЬ)	=	+	+	+

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

БАЗОВЫЙ МОДИФИКАТОР АТАКИ (БМА)

	ВСЕГО	БМА	МОД. СИЛ	МОД. ЛВК	ПРОЧ. МОД.
В БЛИЖНЕМ БОЮ	=	+	+		+
ДИСТАНЦИОННАЯ	=	+		+	+
МЕТАТЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ	=	+	+		+

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ			УРОВЕНЬ	МОД. АТАКИ	УРОН
КРИТ.	ДИСТ.	ТИП	ЁМКОСТЬ/РАСХОД		ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ОРУЖИЕ			УРОВЕНЬ	МОД. АТАКИ	УРОН
КРИТ.	ДИСТ.	ТИП	ЁМКОСТЬ/РАСХОД		ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ОРУЖИЕ			УРОВЕНЬ	МОД. АТАКИ	УРОН
КРИТ.	ДИСТ.	ТИП	ЁМКОСТЬ/РАСХОД		ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ОРУЖИЕ			УРОВЕНЬ	МОД. АТАКИ	УРОН
КРИТ.	ДИСТ.	ТИП	ЁМКОСТЬ/РАСХОД		ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

ПРИМЕЧАНИЯ

Разрешается копирование для личного использования © 2018 Paizo Inc.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

ЧЕРТЫ, НОШЕНИЕ БРОНИ, ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ

ЯЗЫКИ

СНАРЯЖЕНИЕ

УРОВЕНЬ ВЕС

КРЕДИТЫ

ОБЩИЙ ВЕС

ПРОЧЕЕ БОГАТСТВО

НАГРУЗКА

НОРМАЛЬНАЯ НАГРУЖЕН ПЕРЕГРУЖЕН

ПУНКТЫ ОПЫТА

ОПЫТ

СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

0 ИЗВЕСТНО

1 ИЗВЕСТНО В ДЕНЬ ИСПОЛЬЗОВАНО

2 ИЗВЕСТНО В ДЕНЬ ИСПОЛЬЗОВАНО

3 ИЗВЕСТНО В ДЕНЬ ИСПОЛЬЗОВАНО

4 ИЗВЕСТНО В ДЕНЬ ИСПОЛЬЗОВАНО

5 ИЗВЕСТНО В ДЕНЬ ИСПОЛЬЗОВАНО

6 ИЗВЕСТНО В ДЕНЬ ИСПОЛЬЗОВАНО

Разрешается копирование для личного использования © 2018 Paizo Inc.

16+

ВПЕРЁД, К ЗВЁЗДАМ!

Настольная ролевая игра Starfinder позволит вам отправиться в увлекательное космическое путешествие! Забирайтесь в силовую броню, хватайте магическую лазерную винтовку и вперёд на поиски приключений, секретов и тайн загадочной Вселенной вместе с верным экипажем вашего собственного звездолёта!

В книге вы найдёте:

- все правила для игроков и ведущего
- семь классов персонажей, от элитного солдата и ловкого оперативника до взламывающего реальность техноманта и подчиняющего разумы мистика
- множество рас персонажей, как новых, так и уже знакомых вам: в мире далёкого будущего вы повстречаете не только андроидов, насекомоподобных ширренов, крысовидных исоки и рептилоидных весков, но и дварфов и эльфов, а также представителей других видов
- подробное описание игровой вселенной, в том числе информацию о планетах, божествах, различных организациях и угрозах мира Starfinder
- сотни видов оружия, заклинаний, устройств, магических предметов и множество других способов снарядить персонажа
- правила для создания и переоборудования звездолётов и участия в космических сражениях
- советы для тех, кто желает перенести в Starfinder элементы мира настольной ролевой игры Pathfinder

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-9907506-4-7
Артикул 75064
9 785990 750647
PZO7101

EAC

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru